STAR-T MAGAZINE

02

Revista
Juegos
Vídeo
Gráficos

02-2011

5 €



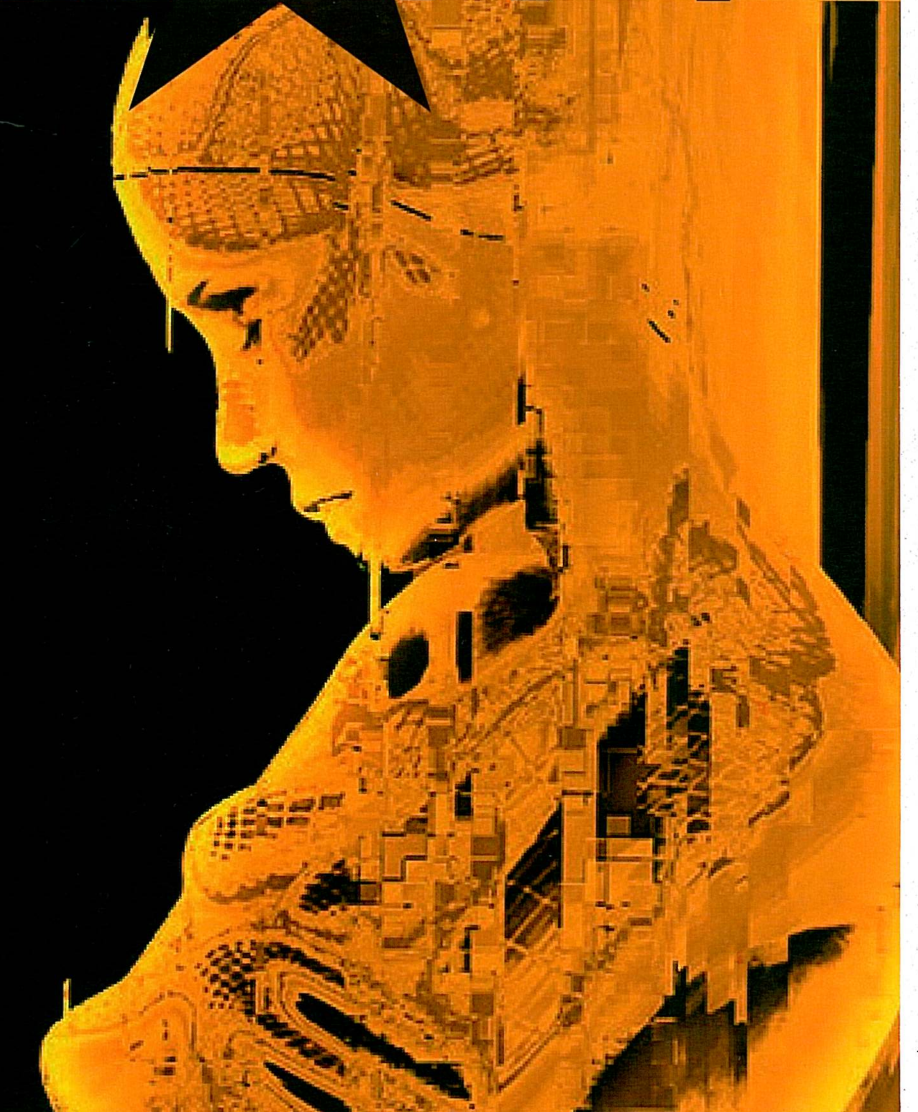
Hoy Red Dead Redemption / Wario Ware D.I.Y.
No More Heroes 2 / StarCraft II: Wings of Liberty

Ayer Sonic Adventure / Killer Instinct
Onimusha / Rocket Knight Adventures

Interiores
La técnica como estilo

Versus
Enric Álvarez
(Castlevania: Lords of Shadow)

STAR-T



ESTUDIO (2)
TETSUYA MIZUGUCHI

SEGA Rally
Manx TT Super Bike
SEGA Touring Car
Space Channel 5
Rez
Lumines
Meteos
Ninety-Nine Nights
Every Extend Extra Extreme

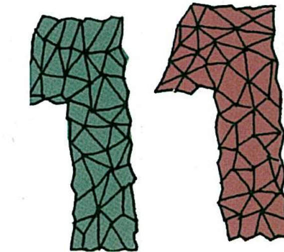
LLEIDA MARXA

Animac

[24-27]-2-2011

15a Mostra Internacional de
Cinema d'Animació
de Catalunya

La Llotja de Lleida
www.animac.info



Col·labora



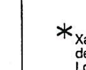


















Mitjans Col·laboradors





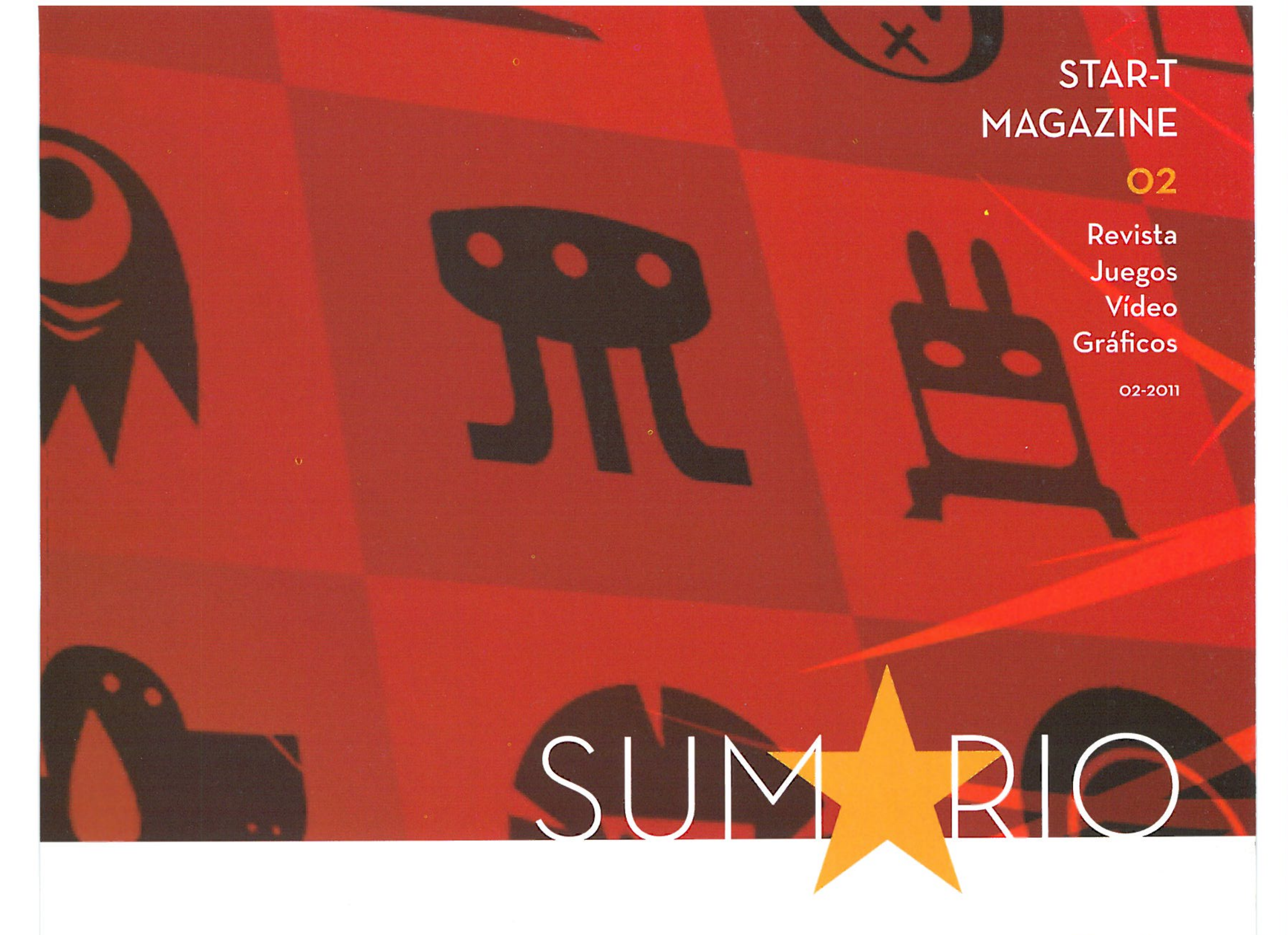



Amb el suport



Organitza

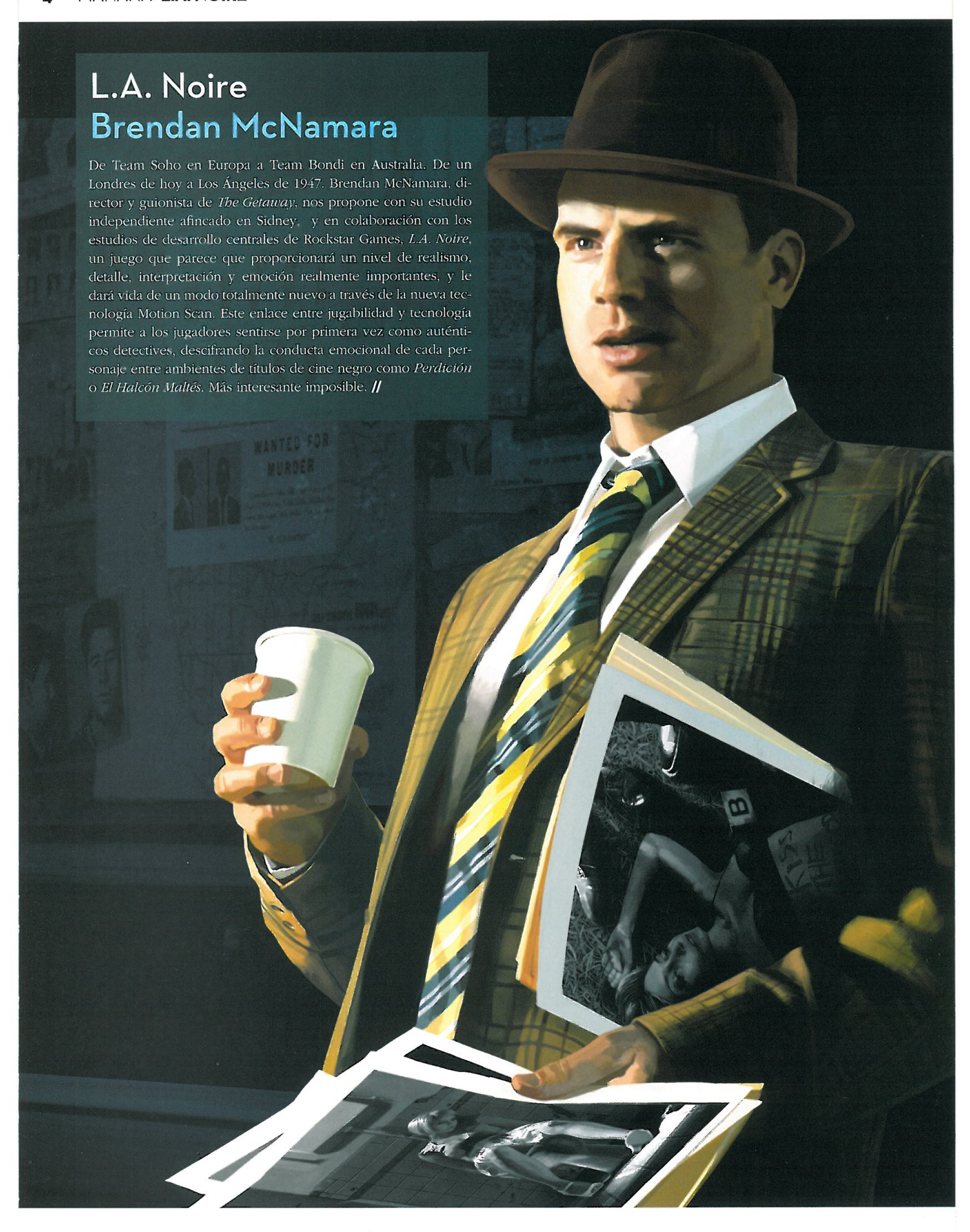




SUMARIO

L.A. Noire
Brendan McNamara

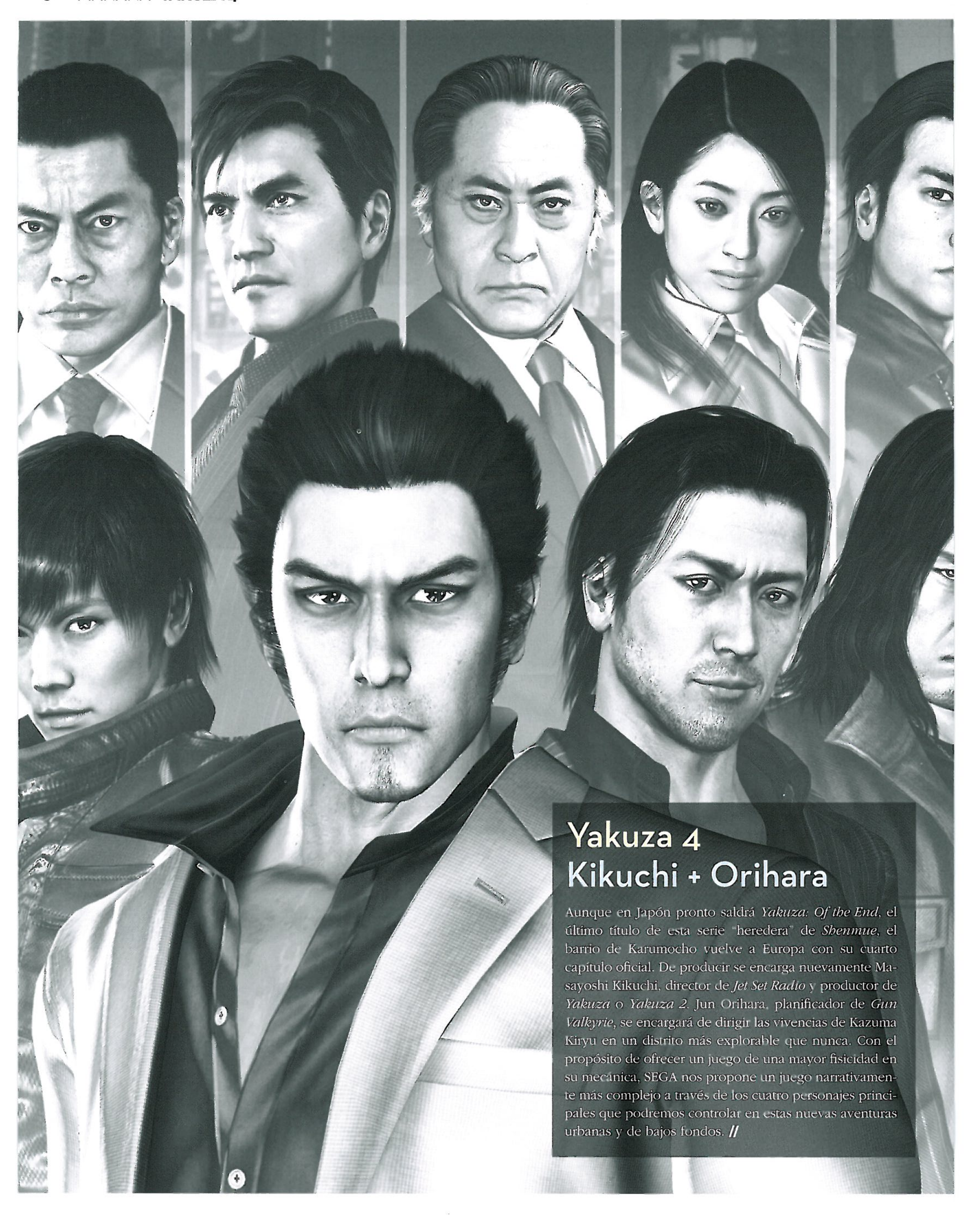
De Team Soho en Europa a Team Bondi en Australia. De un Londres de hoy a Los Ángeles de 1947. Brendan McNamara, director y guionista de *The Getaway*, nos propone con su estudio independiente afincado en Sidney, y en colaboración con los estudios de desarrollo centrales de Rockstar Games, *L.A. Noire*, un juego que parece que proporcionará un nivel de realismo, detalle, interpretación y emoción realmente importantes, y le dará vida de un modo totalmente nuevo a través de la nueva tecnología Motion Scan. Este enlace entre jugabilidad y tecnología permite a los jugadores sentirse por primera vez como auténticos detectives, descifrando la conducta emocional de cada personaje entre ambientes de títulos de cine negro como *Perdición* o *El Halcón Maltés*. Más interesante imposible. **//**





Shadow of the Damned
Guarini + Mikami + Suda

Bajo el paraguas de Electronic Arts, dos nombres importantes de la industria del videojuego y uno muy prometedor se reúnen en *Shadow of the Damned*, un juego claramente influido por *Resident Evil 4* o *Dead Space*. De una parte, Goichi Suda, director de *No More Heroes* y *Killer 7*, pondrá todo su estudio Grasshopper Manufacture a disposición de uno de los creadores más relevantes de los últimos 15 años, Shinji Mikami, director de *Resident Evil*, *God Hand* y *Vanquish*. Massimo Guarini, ex diseñador de Ubisoft Milan y director de los combates del interesante *Naruto: Rise of Ninja*, dirigirá este título donde convergen las influencias punk, el thriller de acción y los infiernos a los que Garcia Hotspur tendrá que bajar para salvar a su amada. Trama que ya hemos oído muchas veces, pero seguro que sorprenderá al ser desarrollada por un trío excepcionalmente creativo. //



Yakuza 4
Kikuchi + Orihara

Aunque en Japón pronto saldrá *Yakuza: Of the End*, el último título de esta serie "heredera" de *Shenmue*, el barrio de Karumocho vuelve a Europa con su cuarto capítulo oficial. De producir se encarga nuevamente Masayoshi Kikuchi, director de *Jet Set Radio* y productor de *Yakuza* o *Yakuza 2*. Jun Orihara, planificador de *Gun Valkyrie*, se encargará de dirigir las vivencias de Kazuma Kiryu en un distrito más explorable que nunca. Con el propósito de ofrecer un juego de una mayor fisicidad en su mecánica, SEGA nos propone un juego narrativamente más complejo a través de los cuatro personajes principales que podremos controlar en estas nuevas aventuras urbanas y de bajos fondos. **//**



Taipei Game Show
18.02.2011 - 22.02.2011
Taipei, Taiwan - Taipei World Trade Center - *tgs.tca.org.tw*

GDC 2011 San Francisco
28.02.2011 - 4.03.2011
San Francisco, Estados Unidos - Moscone Center - *www.gdconf.com*

PLAY 2011 Módena
26.03.2011 - 27.03.2011
Módena, Italia - ModenaFiere - *www.play-modena.it*

Festival of Games Utrecht
28.04.2011 - 29.04.2011
Utrecht, Holanda - The Jaarbeurs Utrecht - *www.festivalofgames.nl*

GDC 2011 Canada
19.05.2011 - 20.05.2011
Vancouver, Canadá - Vancouver Convention & Exhibition Centre - *www.gdconf.com*

Expo Electronic Entertainment **E3 2011**
7.06.2011 - 9.06.2011
Los Ángeles, Estados Unidos - Los Angeles Convention Center - *www.e3expo.com*

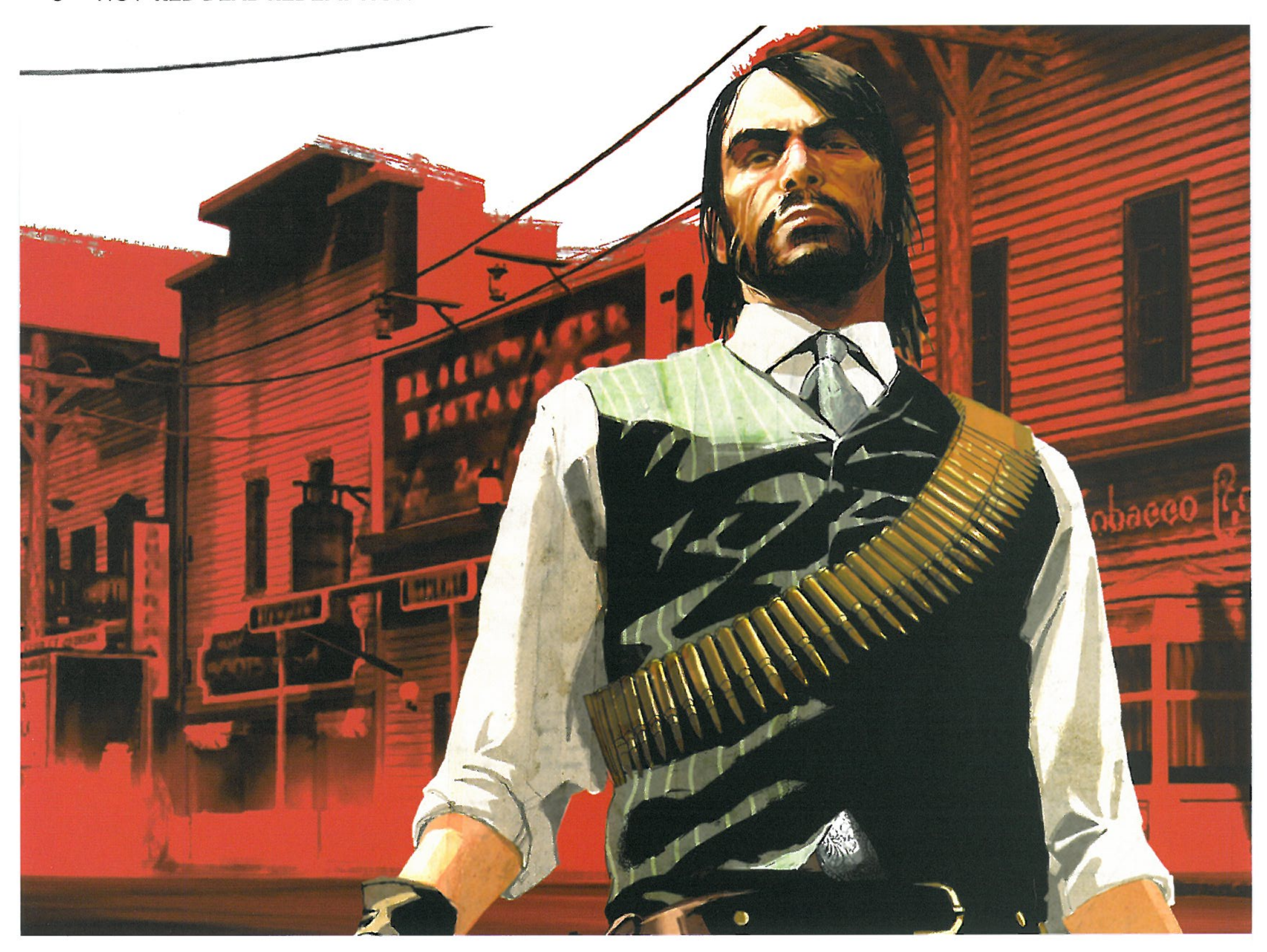
SIGGRAPH Vancouver
7.08.2011 - 11.08.2011
Vancouver, Canadá - Vancouver Convention Center - *www.siggraph.org*

GDC 2011 Europe
15.08.2011 - 17.08.2011
Colonia, Alemania - Cologne Congress Center - *www.gdceurope.com*

Gamescom 2011 Colonia
17.08.2011 - 21.08.2011
Colonia, Alemania - Cologne Exhibition Centre - *www.gamescom-cologne.com*

Australasian Gaming Expo 2011 Sydney
21.08.2011 - 23.08.2011
Sydney, Australia - Sydney Convention and Exhibition Centre - *www.austgamingexpo.com*

Gamerland 2011 Bilbao
11.11.2011 - 13.11.2011
Bilbao, España - Bilbao Exhibition Centre (BEC) - *www.gamerland.es*



Un nuevo amanecer

Por David Catalina

Cuando la industria encuentra una idea que cuenta con el apoyo del público, su reacción inmediata es explotarla hasta la saciedad. Es algo que sucedió con los juegos de mundos abiertos tras **Grand Theft Auto III**, pero solo Rockstar ha sido capaz de estar a la altura de su propia creación. **RED DEAD REDEMPTION** es su enésima demostración de maestría y poder.

Si hay un lugar realmente mítico en nuestro mundo, en la historia reciente de la humanidad, ese es el salvaje Oeste. Una época en la que los pistoleros eran convertidos en mitos vivientes, con novelillas baratas escritas en una noche que exageraban sus hazañas y los convertían en el blanco de cazadores de fortuna o rivales ávidos de popularidad. El mito se engrandeció con la llegada del cine, alargando hasta el infinito la sombra de Billy el niño, Calamity Jane, o Wild Bill Hickok, y uniéndose para siempre a un panteón de figuras puramente ficticias como El Hombre Sin Nombre o William Munny, héroes que van de lo salvaje a lo crepuscular. Con un horizonte tan descomunal como telón de fondo, ¿por qué no incluir en el paisaje creaciones propias perfectamente mimetizadas con la base real? En ese afán por engrandecer el mito y revivir sus grandes momentos no podía faltar la aportación que ha venido haciendo la industria del videojuego. Desde sencillos arcades como *Gun.Smoke* (íd.; Capcom, 1985) a obras más realistas gracias al uso de vídeo en tiempo real y pistolas de luz como *Mad Dog McCree* (*íd.*; American Laser Games, 1990), o los primeros intentos de introducir el salvaje Oeste en la acción en primera persona como *Outlaws* (*íd.*; LucasArts, 1997), los mitos fronterizos han tenido una nutrida representación en el mundo del píxel, aunque solo sea como marco para una acción que podría estar situada en cualquier otro escenario, como es el caso de los más recientes *God Hand* (*íd.*; Capcom, 2006) o *Borderlands* (*íd.*; Gearbox, 2009). La exportabilidad del escenario de cara al videojuego está fuera de toda duda: un mundo en el que la maniquea frontera entre el Bien y el Mal está obsesivamente



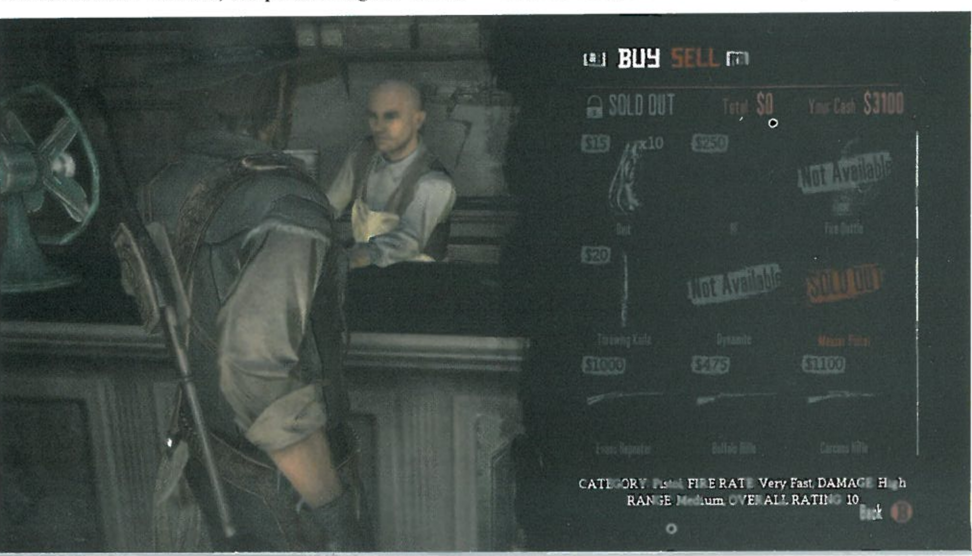


dibujada, y en el que es lícito matar a alguien por una cuestión de honor –aunque el honor está tan diluido que un ojo poco observador no dudaría en afirmar que no existe–, o por una simple deuda de juego. Un lugar en el que los nombres propios tienen un peso específico magnífico, por encima de las hazañas colectivas de otros escenarios habituales en los videojuegos como la Segunda Guerra Mundial.

Precisamente fue Capcom la que trató de actualizar su viejo clásico *Gun.Smoke* con *Red Dead Revolver*, un proyecto que adelantaron a la prensa y abandonaron en 2002 cuando apenas habían surgido algunos datos en forma de vídeos –todavía disponibles con una sencilla búsqueda en YouTube, para los más curiosos–. Por lo poco mostrado, Rockstar conservó buena parte del trabajo realizado por Capcom, incluido el diseño del protagonista, cuando decidió hacerse cargo del proyecto un año después, para finalmente publicar el juego en la primera mitad de 2004. La propuesta era la de un trepidante juego de acción en tercera persona, situado en un mítico lugar que mezclaba Monument Valley y el desierto de Almería, un cruce perfecto entre la mitología creada por Sergio Leone y el *Río Bravo* de Howard Hawks, con un protagonista de origen cruel (en los primeros compases del juego unos bandidos asesinan a sus padres cuando apenas es un niño) y aire canallesco como adulto, que caza malhechores y cobra recompensas, siempre de duelo en duelo. Si algo puso de manifiesto *Red Dead Revolver* (*íd.*; Rockstar, 2004) fue la capacidad de Rockstar para trasladar la propuesta elemental de su exitoso *Grand Theft Auto III* (*íd.*; Rockstar, 2001) a otros escenarios, aunque en este caso el escenario era más limitado, a pesar de conservar cierta estructura de mundo abierto y narrativa no lineal. *Canis Canem Edit* (*Bully*; Rockstar, 2006), un juego posterior en el que el jugador encarnaba a un adolescente problemático en un entorno estudiantil, fue la prueba definitiva de que podían crearse juegos de acción con mundos abiertos sin que estos estuviesen centrados en el robo de coches y los asesinatos de bandas enteras. Dados todos los pasos intermedios, Rockstar se decide a desarrollar al fin una secuela para *Red Dead Revolver*, y así nace *Red Dead Redemption* (*íd.*; Rockstar, 2010).

LOS MÁS BUSCADOS

Resulta interesante ver que tras los grandes lanzamientos de Rockstar, en su división de Rockstar North –en este caso encabezados por Rockstar San Diego, creadores del motor RAGE (Rockstar Advanced Game Engine), y principales desarrolladores de *Red Dead Redemption*–, siempre encontramos a dos personas clave trabajando codo con codo: Leslie Benzies y Dan Houser. Sus nombres son habituales en la serie *Grand Theft Auto*, desde la primera entrega en el caso de Benzies. En aquella época no eran Rockstar North, sino DMA Design, y desarrollaron las dos primeras entregas de la serie para después ser distribuidas por distintas compañías: *Grand Theft Auto* (*íd.*; BMG/DMA, 1997) cayó en manos de BMG Interactive, mientras que *Grand Theft Auto 2* (*íd.*; Rockstar, 1999) iba a ser lanzado inicialmente por Gremlin Interactive, que había comprado DMA Design, para después pasar a manos de Infogrames, que compró a su vez Gremlin Interactive pero también se encontraba en una situación precaria. Una serie de descalabros empresariales los llevaron a ser un estudio subsidiario de Take Two, y de ahí a la recién nacida Rockstar de los hermanos Houser, empresa surgida de las cenizas de BMG Interactive que se apropió de la serie *Grand Theft Auto*, y con ella de los servicios de Leslie Benzies. Según el propio Benzies, al principio los trataron poco menos que como esclavos, pero tras amenazar con dejar sin terminar la nueva entrega de la serie *Grand Theft Auto* en la que estaban trabajando, Take Two les dio total control creativo y los bautizó como Rockstar North. Y así, junto a los guiones escritos por Dan Houser y la supervisión del hermano de este, Sam, ambos cofundadores de Rockstar, la compañía con sede en Nueva York comienza su auténtico camino hacia el estrellato con el revolucionario *Grand Theft Auto III*. Esa supone la primera





colaboración del tándem Benzies-Houser, y marca el destino de los futuros lanzamientos de Rockstar: Dan escribe todos los *GTA* lanzados desde entonces sin excepción, y Benzies los produce, y se acostumbran a un método de trabajo eficaz del que aprenden con cada nuevo juego desarrollado, siendo el último hasta la fecha *Red Dead Redemption*. Esta supone su primera aportación a la serie del salvaje Oeste, ya que no participaron en *Red Dead Revolver*.

BAJO UN CIELO CREPUSCULAR

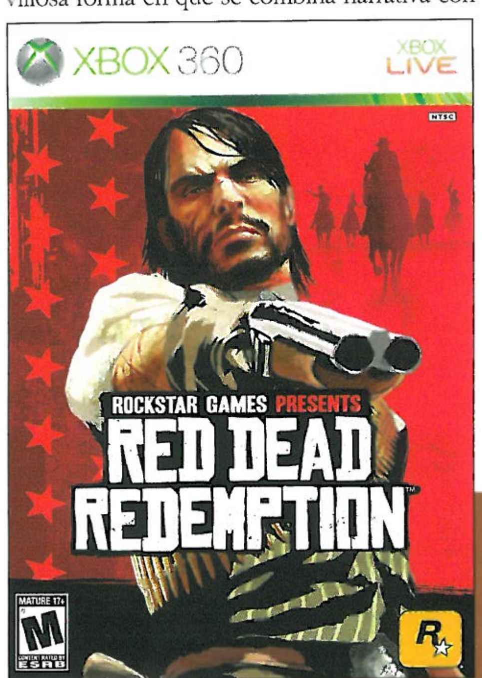
Sin ser una secuela pura y dura en el aspecto argumental, dado que apenas recupera el escenario, *Red Dead Redemption* retoma los dictados de su predecesor y los amplía considerablemente. Técnicamente puede considerarse la suma de la propuesta temática de *Red Dead Revolver* con la maravilla tecnológica que es *Grand Theft Auto IV* (*íd.*; Rockstar, 2008), pues de este toma prestada la alquimia virtual del motor RAGE, creación de los propios Rockstar, en combinación con herramientas externas como Euphoria, para la gestión de animaciones, y Bullet, que se encarga de la física del juego. Dichas herramientas y un enfoque infinitamente más ambicioso generan, esta vez sí, un mundo realmente abierto y vivo que huele como el salvaje Oeste. Lo primero que llama la atención, nada más comenzar el juego, son las descomunales dimensiones del mundo de *Red Dead Redemption*: vastas llanuras pobladas de vegetación y animales de toda clase que son salpicadas por pequeños poblados con toda clase de servicios y habitantes que reaccionan ante la presencia del jugador, bien dentro de las propias ciudades, en caminos polvorientos, o en bosques y riscos montañosos. Es en este punto donde *Red Dead Redemption* introduce una idea ausente en la serie *GTA* o en su propia precuela, *Red Dead Revolver*: la fama y el honor del protagonista, que lo preceden allá donde va. Entendiendo el escenario como un ente vivo, los personajes que lo pueblan sienten la presencia del protagonista, y obran en consecuencia: si el jugador ha dedicado tiempo a hacer buenas obras (ayudar a alguna que otra prostituta acosada por un borracho; averiguar el paradero de algún muchacho desaparecido; conducir ganado salvando cualquier impedimento…) su fama de buen samaritano lo precederá, y la gente lo tratará con amabilidad, o incluso le ofrecerán descuentos en los numerosos comercios. Por el contrario, si el jugador ha dado rienda suelta a sus instintos más oscuros (asesinando aleatoriamente; atracando bancos a cara descubierta…) encontrará su rostro plasmado en carteles de "Se busca vivo o muerto…" y no faltará gente que quiera cobrar la recompensa. Esta forma de medir la alineación moral del personaje, similar a la vista en juegos de Bioware como *Mass Effect* (*íd.*; BioWare, 2007) o *Caballeros de la Antigua República* (*Star Wars: Knights of the Old Republic*; Lucasfilm, 2003), cumple una importante función a la hora de crear un vínculo emocional entre el jugador y su avatar. Si bien la parte narrativa del juego funciona como un ente blindado, invariable ante las decisiones del jugador, la forma de experimentar esa historia puede cambiar en el fondo gracias al carácter que cada jugador quiera aportarle a su versión de John Marston. Rockstar North parece haber dedicado grandes esfuerzos a crear un vínculo emocional entre jugador y protagonista, algo inédito hasta la fecha en sus juegos. Fuese *Bully*, o fuese cualquier entrega de *Grand Theft Auto*, el jugador tenía frente a sí una única posibilidad para afrontar el juego: hacer el mal. Sin importar que fuese entre misión y misión o constantemente, quebrantar la ley era la razón de ser del juego. En cambio, *Red Dead Redemption*, tal y como adelanta el título, es la historia de redención de un hombre que estuvo en el lado opuesto a la ley y se ha visto forzado a cambiar de bando. Cómo de fuerte es su convicción para hacer lo



correcto es una decisión que depende exclusivamente del jugador, y le da una profundidad a *Red Dead Redemption* inédita en cualquier otro juego de mundo abierto. Un último aspecto de cara a crear vínculos emocionales lo encontramos en el medio de transporte que cabe esperar en un título situado en el salvaje Oeste: John Marston, por lo general, se mueve de un sitio a otro en caballo, y de la habilidad del jugador depende crear una relación de confianza mutua con el animal. Rockstar North no llega hasta el punto de ponerle un nombre al caballo de John Marston –como ocurre con equinos célebres en el mundo del píxel como Agro, de *Shadow of the Colossus* (*Wanda to Kyozou*; SCEI, 2005) o Epona, de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (*Zelda no Densetsu: Toki no Ocarina*; Nintendo, 1998)-, ya que a fin de cuentas es fácil perderlo en algún momento, pero sí ha creado un sistema mediante el cual cuanto más se utilice una montura, mayor será su eficacia, y mejorará su velocidad y su resistencia, y su grado de afinidad con el jugador. Es otra forma de alejarse del tópico de *GTA*, según el cual los vehículos son de usar y tirar, y extremadamente fáciles de obtener.

MACEDONIA DE PLOMO

En cualquier caso, *Red Dead Redemption* no es un juego meramente costumbrista o contemplativo: sí, hay misiones que simplemente consisten en conducir ganado, domar caballos, espantar zorros, y cuidar de las cosechas, y uno puede pasar noches enteras jugando a las cartas en el *saloon* buscando dinero rápido, pero por encima de todo ello tenemos la habitual historia sembrada de acción salvaje que en Rockstar North hilvanan a la perfección. Si hay algo que convierte un *Grand Theft Auto* cualquiera en un producto de primera clase y a *Saints Row* (*íd.*; THQ, 2006), por ejemplo, en una mera explotación sin alma, es la maravillosa forma en que se combina narrativa con



Cubierta original.



acción, sin perder nunca de vista el sentido del humor y un aprecio infinito por el material de base, en este caso las leyendas del salvaje Oeste. Así, John Marston puede actuar como cazarrecompensas (la recompensa es doble en caso de capturar vivos a los fugitivos), ladrón de casas, participar en duelos, hacer de escolta, proteger trenes, y toda una serie de eventos propios del escenario en el que se desarrolla *Red Dead Redemption*.

> "No hay nada en 'Redemption' que no rezume excelencia por cada uno de sus poros."

Las propias misiones troncales dentro de la historia implican en su mayor parte acabar dejando caer una lluvia de balas sobre los enemigos de turno, que aprovecha al máximo un sistema de cobertura extraído directamente de *Grand Theft Auto IV*, que en *Red Dead Redemption* funciona incluso mejor, y expande ideas de *Red Dead Revolver* como el *Dead Eye*, una suerte de *Bullet Time* que permite ralentizar la acción y marcar varios objetivos para lograr una precisión devastadora con las armas de fuego. Su modo historia resulta variado y profundo, y con una curva de aprendizaje perfectamente equilibrada (aunque con alguna que otra concesión, por primera vez, a los jugadores menos hábiles: basta con fallar demasiadas veces en una misión para que el juego ofrezca la posibilidad de saltársela).

Red Dead Redemption no basa todo su atractivo en el modo para un jugador, sino que sigue explorando las posibilidades de los juegos de mundo abierto de cara al multijugador, de modo similar a lo que la propia Rockstar North ya llevó a cabo con *Grand Theft Auto IV*, de cuya experiencia acumulada se ha visto beneficiado *Red Dead Redemption*. Desde capturar la bandera hasta el clásico combate a muerte por equipos, al aspecto multijugador de *Red Dead Redemption* no le falta nada para resultar atractivo para cualquier jugador que haya disfrutado del modo historia y quiera expandir su experiencia. Rockstar ha mantenido la hoguera encendida durante los meses siguientes al lanzamiento del juego con toda clase de *packs* de mapas y nuevos personajes y modos de juego, o incluso juegos de dados, que culminaron en noviembre con el lanzamiento de *Undead Nightmare* (*íd.*; Rockstar, 2010), una expansión que también afecta al juego para un jugador y que introduce una plaga zombi en la frontera que, como no podía ser de otro modo, John Marston tendrá que erradicar a base de investigación en busca de una cura y cientos de disparos a la cabeza.

No hay nada en *Red Dead Redemption* que no rezume excelencia por cada uno de sus poros: sea por su atractiva historia, por la variedad de las misiones, por todas las aventuras paralelas que se pueden llevar a cabo en cualquier momento, por su multijugador, o por el simple hecho de que el escenario corta la respiración a cada vistazo e invita a abandonar temporalmente cualquier misión para, simplemente, contemplar una puesta de Sol con su maravillosa música de fondo, es este un título que merece la pena experimentar con una calma no carente de intensidad. El salvaje Oeste es una fuente inagotable de leyendas, y muy probablemente *Red Dead Redemption* sea capaz de generar cientos de versiones diferentes de una misma historia, dependiendo de quién la cuente. **//**

2010, USA. **T.O.:** Red Dead Redemption. **Sistema:** XBOX 360. **Región analizada:** EUR. **Desarrollo:** Rockstar San Diego/Rockstar North. **Producción:** Rockstar. **Productores:** Steve Martin, David Kunkler, Leslie Benzies. **Director Técnico:** Ted Carson, Adam Fowler. **Diseñador Jefe:** Christian Cantamessa. **Arte:** Joshua Bass, Daren Bader, Nick Trifunovic, Aaron Garbut. **Guion :** Dan Houser, Michael Unsworth, Christian Cantamessa. **Animación:** Sangsoon Park, Sean Letts. **Programación:** Michael Krehan, Fredrik Farnstrom, Steve Reed, Michael Currington. **Diseño:** Silas Morse, Alan Blaine. **Audio:** Jeffrey Whitcher, Matthew Smith. **Música:** Chris Heckman. (Ver más en **www.star-tmag.com**)



Un gorila que viste corbata

Por Víctor Porras

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS se erige, más allá de reclamos nostálgicos, como un título que invita a reflexionar sobre el uso obligado de la detección de movimientos por imperativos de imagen de marca, sobre las formas de supervivencia que le quedan a la jugabilidad 2D en el mercado mayoritario actual y sobre la relación de Nintendo con sus grupos de desarrollo occidentales. Y, de paso, consagra a Retro Studios como versátil equipo capaz de recuperar series abandonadas.

Poco queda ya de la Retro Studios fundada en 1998 por Jeff Spangenberg, ni siquiera queda mucho ya de la Retro Studios que desarrolló *Metroid Prime* (*íd.*; Nintendo, 2002) bajo la dirección de Steve Barcia, el cual cedió el cargo de dirección de la desarrolladora de Austin a Michael Kelbaugh. Y es con Kelbaugh, veterano director de control de calidad y pruebas en NOA, y con una reiteradamente renovada plantilla como Retro Studios afrontó el desafío de mantener el listón del laureado *Metroid Prime* a lo largo de sus dos secuelas y un recopilatorio de la trilogía adaptada al control de movimientos de Wii.

Será en abril de 2008, ante las tentativas de Shigeru Miyamoto con el objetivo de recuperar a Donkey Kong para consolas de sobremesa, y gracias a la intermediación de Kensuke Tanabe, cuando Kelbaugh y los suyos se hagan cargo de recuperar la serie *Donkey Kong Country* (Nintendo, 1994-1996), doce años después de que dicha trilogía para Super Famicom fuera terminada por Rare.

Cabe recordar que Kelbaugh supervisó la calidad y dirigió la fase de pruebas de la mayoría de videojuegos de Rare para consolas Nintendo, incluyendo las dos secuelas de *Donkey Kong Country*, y que no podría entenderse el origen de este nuevo proyecto para Wii más allá del simple reclamo publicitario de lo nostálgico sin saber que Kelbaugh pidió en más de una ocasión a Kensuke Tanabe, contacto de Retro con el SPD (1), recuperar la serie *Country*. Y es interesante señalar cómo, en este punto, el SPD cumplió muy bien su función: conseguir que los intereses creativos y comerciales de los estudios de desarrollo y de Nintendo Japón convergieran en un único fin.



DE CASTA LE VIENE AL SIMIO

Donkey Kong Country consiguió impresionar en su momento con unos avanzados gráficos pre-renderizados, uno de los mayores reclamos de Rare y principal motivo por el cual Hiroshi Yamauchi (2) decidió comprar el 25% de la compañía. Y dado que Wii no es la plataforma idónea para los grandes alardes tecnológicos, Retro ha apostado por otra vía a la hora de hacer de *Donkey Kong Country Returns* (*íd.*; Nintendo, 2010) un título atractivo: mediante un diseño artístico intensivo que intenta ir más allá de la media con cierta experimentación estética –especial mención a los niveles en claroscuro que tienen como antecedentes directos ciertos fragmentos de *LocoRoco* (*íd.*; SCEI, 2006) o *World of Goo* (*íd.*; 2D Boy, 2008)– o en una atención desorbitada por la animación de cada elemento en pantalla –casi todos los objetos en inmediato segundo plano son susceptibles de verse afectados por el aporreo de Donkey Kong sobre el suelo– lo que dota al videojuego de un sentido estético cercano al de las películas de animación por ordenador.

Bryan Walker, director jefe de desarrollo de *Returns*, también señala en ocasiones la transición que supuso para el equipo emigrar de una serie como *Metroid* a *Donkey Kong*. En sus propias palabras: "Tuvimos que cambiar nuestra mentalidad de hacer un videojuego realista con escenarios angulosos de ciencia ficción, a un personaje muy caprichoso (...). De forma constante debíamos preguntarnos por qué Donkey Kong debía hacer tal cosa o por qué este escenario debía ser de tal forma. Y entonces empezamos a pensar: ¡estamos haciendo un videojuego sobre un gorila que viste corbata!". La franqueza de Walker se ve respaldada por diseños conceptuales de enemigos y escenarios, o incluso detalles en el mismo título, que parecen extraídos de alguno de esos extraños mundos que Samus Aran visitaría.

Las claves atmosféricas de *Metroid Prime* y sus narraciones en *off* contadas mediante el visor de escaneado, sus reminiscencias analépticas en el cuidado diseño de escenarios que añaden trasfondo a la historia, dejan cierto poso en *Returns*, donde Retro no resiste la tentación de recrear escenarios con fósiles, ruinas ancestrales y templos con motivos simiescos que luchan por ir más allá de las referencias cinematográficas de Rare en el original, lo que parece querer edificar una mitología propia que, en próximos proyectos con el personaje, sería una lástima desaprovechar.

TRUCOS NUEVOS

De Rare se toman prestados distintos mecanismos que son ya parte de la identidad de Donkey Kong, como las fases en vagoneta, alguna ayuda por parte de la fauna local o los barriles cañón –cuyo uso en *Returns* evoca en ocasiones el uso de la morfoesfera en *Metroid Prime*–. Diddy Kong, junto a Cranky Kong, el único integrante de la familia recuperado por Retro, queda convertido en una suerte de ítem y no un personaje jugable, lo que establece a Donkey Kong como único avatar del jugador al que Diddy hace las veces de *upgrade*. No sorprende ver que en el modo cooperativo el pequeño primate se convierte en un personaje jugable con entidad propia sabiendo que fue Tanabe el artífice de dicha resolución, en contra de los consejos y peticiones de Miyamoto.

Retro respeta y homenajea el original y lo toma como inspiración, y hereda muchas de las claves de aquel, pero no se deja llevar por el camino marcado hace 16 años por Rare y pone mucho de su parte para que *Returns* demuestre su propia personalidad y virtudes. Sigue tratándose de un hop'n'bop (3) muy veloz, pero se apuesta por una nueva variedad de factores de avance y desarrollo jugable, con sus propias reglas de control que le otorgan novedad a la experiencia y a sus desafíos. La identidad de la serie queda en gran medida intacta, pero como experiencia de juego llega a ampliarse con mecanismos jugables y soluciones visuales que recuerdan a los trabajos anteriores de Retro. No es difícil adivinar la herencia que ciertas pistas visuales e indicios lógicos que ayudaban a descubrir y solucionar los puzles de los *Metroid* han dejado en algunos tramos de *Returns*, relegados aquí, fuera del desarrollo principal del videojuego, a búsquedas alternativas: piezas de puzle escondidas y letras KONG aparentemente inaccesibles. Así, quedan apartadas del desarrollo jugable principal, y lo mantienen fiel al estilo plataformas. Y, acotado ese mecanismo juga-







ble al cual no le corresponde hacer las veces de base de un título de una serie como esta, Retro se enfrenta a la disyuntiva de basar el avance en *Returns* en la simple habilidad controlando a Donkey o en la memorización del recorrido, que se decanta finalmente y en gran medida por esta última opción y subsana la primera con una *fisicidad* del protagonista robusta y contundente, con una inercia y peso coherentes y cerrados –las tradicionales fases sobre hielo o de buceo son descartadas–. Recordemos que el equipo de Retro no había desarrollado jamás nada parecido a un plataformas ni nada remotamente similar a uno en *scroll* horizontal, y la exigencia de memorización del recorrido es muchas veces un recurso fácil y una apuesta segura. El videojuego nos regalará muchas vidas extra pero nos exigirá gastarlas a una cadencia similar hasta que hagamos las cosas bien. Lo que con una mano nos dan, con la otra nos lo quitan; y dicho ratio se mantiene de forma muy estable a lo largo de todo el videojuego.

También resulta fácil adivinar que el uso del Wiimote y el Nunchuck ha sido afrontado por Retro con unas intenciones parecidas a las de *Metroid Prime: Corruption* (*íd.*; Nintendo, 2007). Por un lado haciendo que sea útil para el desarrollo general de las mecánicas de juego, no con un peso tan capital como el de un videojuego en primera persona, evidentemente, sino con las volteretas –y los consecuentes saltos de longitud– mediante la sacudida del mando. Y por otro lado con el uso de los sensores en unos casi anecdóticos momentos de inmersión en la partida: lo que en *Metroid Prime* ayudaba al jugador a involucrarse mediante uso de terminales de ordenador o mecanismos varios, en *Returns* encuentra su homólogo en los abofeteos contra el suelo de Donkey, llevados a cabo mediante la sacudida del mando en posición estática. Esta característica, muy utilizada, junto a aspectos de diseño tan recurrentes como la entrada en todas y cada una de las fases aporreando el suelo y celebrando cada final de fase propinando una retahíla de puñetazos y bofetones a un barril y aporreándose luego el pecho acentúan la sensación de controlar a un simio agresivo, impaciente, feliz, pero enfrentado a un mundo que conspira contra él.

"Retro Studios se enfrenta a la disyuntiva de basarse en la simple habilidad o en la memorización del recorrido."

Y es que no sólo los tikis y la fauna se interponen en nuestro camino, sino los mismos escenarios. En el mismo sentido cabe entender los aporreos en el pecho tras conseguir la totalidad de ítems desperdigados en cada nivel o el *quick time event* consistente en asestar el puñetazo final a los jefes finales de cada mundo. Y no es casual que la primera vez que controlamos a Donkey sea dentro de su cabaña, agitando el mando para que Donkey propine una elíptica paliza –al más puro estilo *cartoon*– al tiki que intenta hipnotizarle. Retro entiende las señas de identidad de la serie, no solo para homenajearlas –y aquí cabe señalar que los guiños van desde el clásico de Game & Watch *Donkey Kong* (*íd.*; Nintendo, 1982) hasta *Donkey Konga* (*íd.*; Nintendo, 2003)– sino para sacarles partido.

Si la propuesta jugable diferencial de Nintendo con Wii, los sensores de movimiento, pueden ser explotados en el sentido de servir de catarsis explosiva tras la tensión que las mecánicas de videojuego tradicionales del plataformeo (precisión en el salto, coordinación) suelen provocar en el jugador es harto discutible. En *Returns* dicho mecanismo no será utilizado de una forma tan brillante como en *Donkey Kong: Jungle Beat* (*íd.*; Nintendo, 2004) y los bongos de GameCube, donde la satisfacción del reto cumplido y el cansancio físico se confundían en una misma sensación catártica. Pero, siendo sinceros, *Returns* no se propone en ningún momento ofrecernos un ejercicio de sinestesia de tal envergadura, y Retro Studios ha intentado utilizar en su favor el uso –quizás algo más que– autoimpuesto del sensor de movimiento. Todavía no está claro si ese tipo de mecánicas de videojuego tradicionales pueden casar bien con las nuevas propuestas de control que el Wiimote abandera, si es posible domar





este tipo de ritmo veloz, exigente y exacto con un sistema de control que se siente tan caprichoso. Pero el uso intensivo de las volteretas de Donkey en la modalidad contrarreloj de *Returns* puede ser un buen indicio... Y es que en esa modalidad extra, pero muy presente en la interfaz de los mapas de selección de nivel –heredados de *New Super Mario Bros* (*íd.*; Nintendo, 2006)–, es donde el jugador sacará partido de ese peaje hasta darle sentido mediante su dominio. Si no conseguimos dominar ese movimiento y todas las nuevas posibilidades físicas que se derivan de él, no superaremos el reto.

NUEVOS PLANOS DE VISTOSIDAD

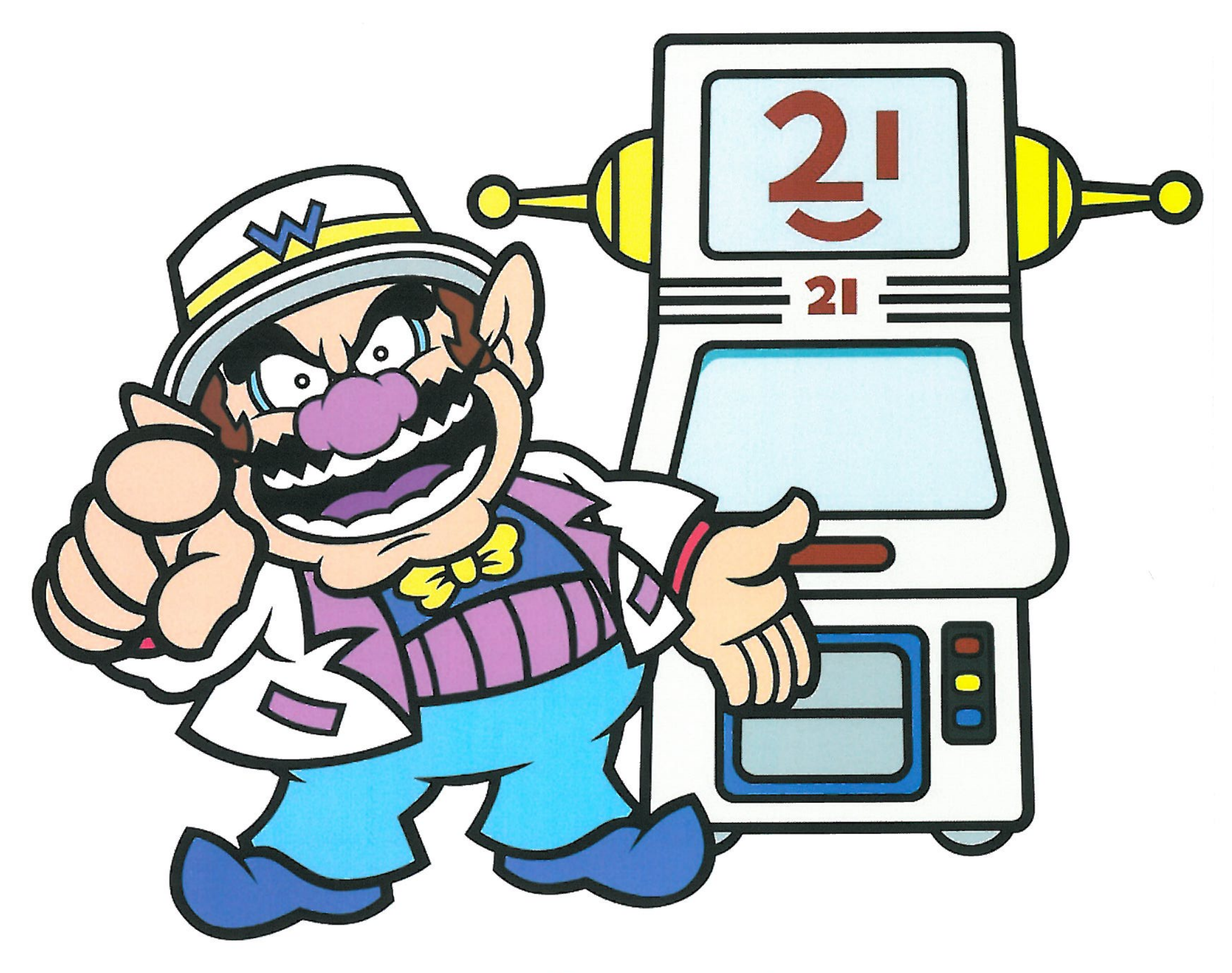
Pero no hace falta recurrir al modo contrarreloj para sufrir la algo más que ajustada dificultad de *Returns*, basta recorrer el modo principal de juego para padecerlo y disfrutarlo. La recompensa no es solo la satisfacción que produce superar cada nivel, en ocasiones el simple logro de alcanzar de forma casi suplicante el siguiente punto de control, sino también saciar la necesidad de ver las maravillas visuales y conceptuales que encontramos seguro a pocos saltos de distancia, espectáculos y soluciones de diseño impresionante que superan incluso lo visto en la serie *Prime* por lo vistosos, originales y naturales que resultan; grandes escenas de acción desenfrenada, in crescendo, solapadas, que al no parar de sucederse nos prometen ya que el tan tremendo *tour de force* que vivimos no se detendrá hasta que el último enemigo haya caído bajo los puños o los pies de Donkey. Y la planificación del ritmo de acción y el detallado diseño, efectivamente, no dan tregua y son tan apabullantes que hacen que en algunos momentos uno pierda la concentración sobre el plano jugable. Explosiones, derrumbes y otras espectaculares transformaciones del fondo exigen a la cámara alejar el zoom, lo que da una sensación abrumadora de que algo grandioso está aconteciendo, sin que el jugador sepa exactamente si es todo ello causa o consecuencia de su avance por el escenario.

En algunos niveles uno puede contar hasta más de tres planos de fondo, moviéndose a distintas velocidades. Y cuando el ritmo se acelera no es solo el apremio de la partida –muchas veces el videojuego no nos permite parar– lo que da esa sensación vertiginosa, muchas veces más emparentada con la serie de *Sonic The Hedgehog* (*íd.*; SEGA 1991) que con otros plataformas insignes de Nintendo, sino el mismo efecto que tienen ese detallado y profundo fondo pasando a toda velocidad, queriendo acaparar nuestra mirada sobre todo lo que acontece en diferentes planos. Y lo mejor de todo es que algunas veces el desarrollo de la partida traslada a Donkey a esos otros planos, jugando muchas veces con la escala del zoom –pocas veces con la perspectiva cabe añadir– o dejando que el protagonista interactúe con esos otros planos mediante diversos mecanismos. Retro juega con el género de una forma intuitiva, hace de sus trucos algo cognosciblemente intuitivo para el jugador y lo hace espectacular. Y todo eso, teniendo en cuenta que es la primera incursión en este género por parte de estos texanos, es decir mucho. **//**

(1) Software Planning Development, departamento de Nintendo dedicado a dirigir y coordinar sus distintos equipos de desarrollo.
(2) Presidente de Nintendo Company Ltd entre 1949 y 2002.
(3) Subgénero plataformero en el cual el salto es también el método principal para eliminar a nuestros enemigos y cuya traducción literal sería "saltar y aplastar".

Cubierta original.

2010, USA/Japón. **T.O.:** Donkey Kong Country Returns. **Sistema:** Wii. **Región analizada:** EUR. **Desarrollo:** Retro Studios. **Producción:** Nintendo. **Productor:** Kensuke Tanabe. **Productor Ejecutivo:** Michael Kelbaugh. **Director de desarrollo:** Bryan Walker. **Gestor de producción:** Ryan Harris. **Diseño:** Kynan Pearson, Mike Wikan, Tom Ivey. **Director de arte:** Vince Joly. **Arte:** Ryan Powell, Elben Schafers, Chris Voellmann, Chuck Crist, Luis Ramirez. **Animación:** Dax Pallota, Derek Bonikowski, Will Bate. **Programación:** Tim Little. **Música:** Kenji Yamamoto, Minako Hamano, Masaru Tajima, Shinji Ushiroda, Daisuke Matsuoka. **Storyboards:** Naoki Mori, Tomoe Aratani. (Ver más en www.star-tmag.com)



Corte y confección

Por Alberto Catena

Cuando cabía esperar que una nueva entrega de la serie recabara en las posibilidades de la Wii Balance Board o de un recién mejorado Wii Remote, **WARIOWARE: D.I.Y.** viene, sin embargo a aprovechar la particular versatilidad de la interfaz táctil de Nintendo DS para ponernos en el lugar de uno cualquiera de los personajes empleados al servicio del gordinflón de la M invertida. En esta ocasión se trata de dar a luz nuestros propios microjuegos.

Desde que el brillantísimo *WarioWare, Inc.* (*Made in Wario*; Nintendo, 2003) irrumpiera en un tan extenso como adocenado catálogo de Game Boy Advance, las ya numerosas entregas de esta peculiar serie han ido manteniendo sus señas de identidad con otras tantas alocadas y variopintas sucesiones de microjuegos, encargados ficticiamente por Wario a un elenco de estilizados y notablemente más modernos personajes.

Con la única excepción de la temprana conversión del primer título para GameCube, *WarioWare, Inc.: Mega Party Games!* (*Atsumare!! Made in Wario*; Nintendo, 2003), cada una de estas entregas se ha ido confiando además a un nuevo esquema de control, presentado dentro del mismo juego como el descubrimiento que revela al mezquino Wario una nueva y económica forma de enriquecerse. Si el autohomenaje constituye uno de los pilares conceptuales de la serie, este frenesí renovador nos la señala además como particularmente representativa de la reciente línea creativa hardware de Nintendo, a la vez que nos confirma a Wario –malos modos, nariz enrojecida y bigotes zigzagueantes–, no ya solo como la

asumida antítesis dramática del afabilísimo Mario, sino también como un peculiar alter ego de la misma compañía que le ha dado vida.

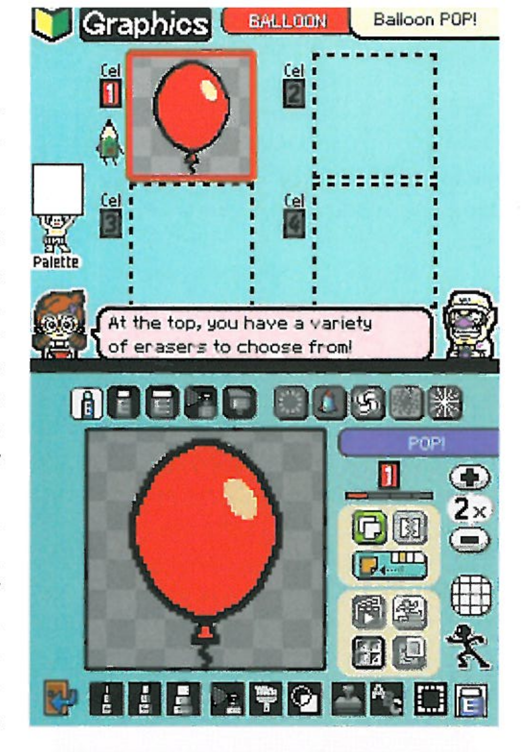
Puesto que no se podía ir a más, o sea, a menos, manteniendo el mismo concepto de sucesión acelerada de microjuegos –pese a lo que rece el subtítulo europeo del original, "minijuegos" le queda grande a estas naderías, excepto para aquellos jefes finales y extras que puedan entretenernos algún minutejo que otro–, los ahora generalizados controles giroscópicos tienen en *WarioWare: Twisted!* (*Mawaru Made in Wario*; Nintendo, 2004), –también para Game Boy Advance y por desgracia inédito por nuestros lares– uno de sus tempranos referentes; *WarioWare: Touched!* (*Sawaru Made In Wario*; Nintendo, 2004) todavía conserva algunos de los usos más imaginativos de la pantalla táctil y el micrófono de Nintendo DS; mientras que *WarioWare: Smooth Moves* (*Odoru Made in Wario*; Nintendo, 2006) permitió explorar muy temprana y casi tentativamente las posibilidades del Wii Remote. Finalmente, *WarioWare: Snapped!* (*Utsusu Made in Wario*; Nintendo/Intelligent Systems, 2008) aparecería como uno de los primeros juegos descargables para DSi, y nos invitaba además a usar la cámara integrada en la consola al estilo de los exitosos *EyeToy* de Sony.

"Wario y Nintendo han encontrado al final el negocio ideal: poner a trabajar a sus propios clientes."

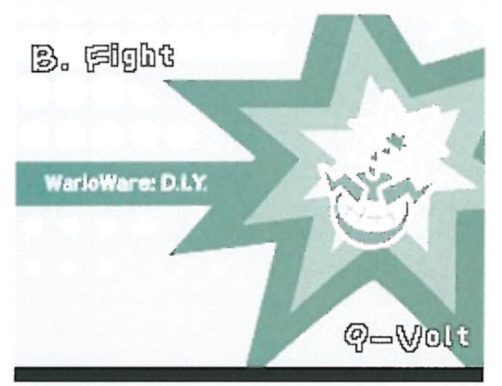
Esta proliferación de modos de control ha permitido sortear hasta el momento el previsible desgaste del concepto original, aunque la serie de R&D1 e Intelligent Systems, siempre gravitando en torno a la figura de Goro Abe, haya perdido en sus últimas entregas la precisión rítmica de las primeras y algunas de las opciones y minijuegos más dirigidos al jugador habitual, al tiempo que se decantaba hacia el humor, lo recreativo y el espíritu de equívoco *partygame*.

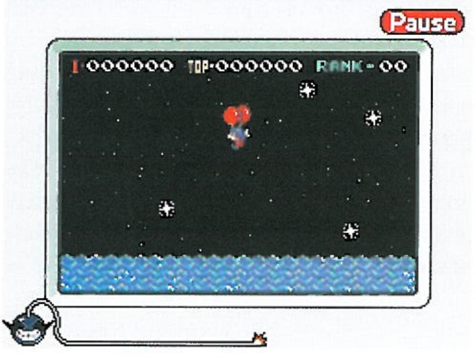
WarioWare: D.I.Y. (*Meido in Ore*; Nintendo, 2009) también hunde sus raíces por otro lado en una lejana y afortunadamente recuperada tradición en la producción de Nintendo: la que aspiraba a convertir sus máquinas en avanzadilla popular de la revolución informática, brindando a sus usuarios aplicaciones destinadas a incentivar su creatividad. *Family BASIC* (*íd.*; Nintendo/Sharp/HuBASIC, 1984) y *Mario Paint* (*MarioPaint*; Nintendo, 1992) no solo sirven de inspiración, sino que prestan detalles concretos, herramientas y sonidos, a los múltiples editores de *D.I.Y.*.

Pero aunque el título no supone tanto una nueva entrega al uso como una particular herramienta dirigida a la creación de microjuegos, su excusa argumental nos brinda un gracioso y hasta malicioso colofón a la pirueta conceptual y autorreferencial que vertebra la serie. Wario y Nintendo han encontrado finalmente el negocio ideal: poner a trabajar a sus propios clientes.









LA INDUSTRIA ENTERA

El invento que despierta la insaciable avaricia de Wario no es en esta ocasión un aparato de hardware real como lo fueran el Wii Remote o una consola de doble pantalla, sino una imaginaria máquina: la grandiosa Super Inventamatic 21, producto de la lúcida mente del achaparrado Dr. Crygor. En su interior virtual descubriremos tres editores diferentes dedicados a otras tantas tareas más o menos relacionadas: la creación de videojuegos, de música y de tiras cómicas.

Para acceder a la susodicha máquina debemos entrar en nuestro *Estudio*, que es uno de los cinco edificios de que consta el menú principal. Si en otros *WarioWare* estos edificios correspondían a los hogares de otros tantos personajes y su colección de microjuegos, en *D.I.Y.* vienen a encarnar, en cambio, un panorama simplificado de la misma industria del videojuego. Además del mencionado *Estudio* –donde también podremos consultar ficticios foros de Internet en una subrepticia forma de incluir consejos sobre los editores en voz de El_pOllo, Invi3rno y otros impagables amiguetes internautas–, dispondremos del inevitable *Taller de opciones* y de una *Tienda* en la que disfrutar de la colección de 90 microjuegos originales y de creaciones propias y ajenas. La sede de WarioWare Inc. aloja la compañía de la que recibiremos lecciones y encargos de diseño, y desde el *Centro de distribución* podremos conectarnos a otras consolas DS o Wii y a Internet –esta vez de veras– para subir y descargar nuevos microjuegos. El complemento *WarioWare D.I.Y.: Showcase* (*Asobu Meido in Ore*; Nintendo, 2009), disponible a través del servicio WiiWare, nos ofrece la oportunidad de 72 microjuegos más a la colección, traspasar nuestras creaciones para disfrutarlas en la pantalla del televisor y –aunque no dispusiéramos del cartucho de DS– descargar creaciones de usuarios y autores de videojuegos seleccionadas por Nintendo.

Si esta particular escenografía, donde otros juegos hubieran puesto una aséptica y textual selección de modos y opciones, nos parece "marca de la casa", los desarrolladores se han visto en esta ocasión en la obligación de encarar algo que en cualquier videojuego de la compañía de Kioto vendría a suponer una rara excepción: extensos tutoriales, divididos en múltiples lecciones, que nos deben enseñar, en primer lugar, cómo fabricar nuestros propios microjuegos y, luego, canciones enteras y tiras cómicas.

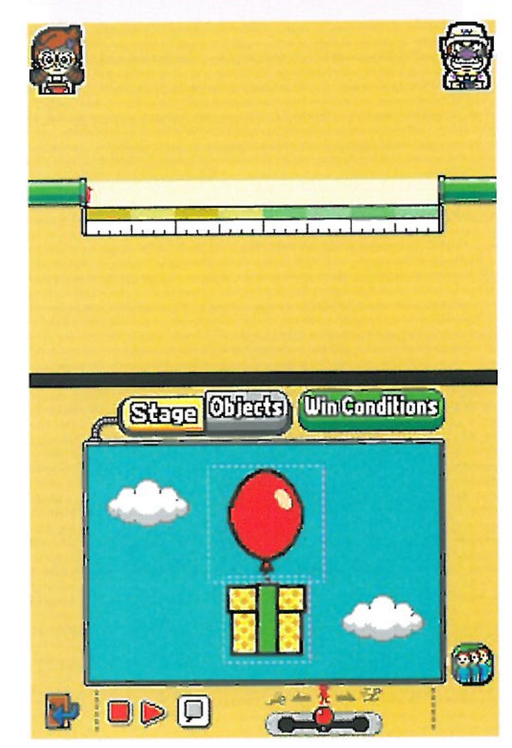
El esfuerzo por amenizar estas lecciones a través de ejercicios y diálogos entre un atolondrado Wario y la marisabidilla Penny Crygor resulta encomiable, y los editores en sí mismos resultan lo intuitivos y completos que cabría esperar, con toques informales y figurativos que no llegan a entorpecer su funcionalidad.

CON ESTAS MANITAS

Desde el primer momento nos quedará claro que no resulta necesario entrar a fondo en la programación de microjuegos para divertirse alterando hasta volver irreconocibles cualquiera de los que ya dispongamos en la consola, provengan bien de otros usuarios, bien de la colección original del juego.

Trastocar cualquiera de ellos, homenajeando de paso a tu personaje videojueguil favorito, incluyendo un guiño a tu entorno familiar o a la actualidad política o cinematográfica, no requiere más que de un cierto grado de familiaridad superficial para identificar los elementos originales y redibujarlos a voluntad. Adentrarse, sin embargo, en el entramado de órdenes para alterar el desarrollo del juego puede resultar desconcertante si no has seguido las lecciones a conciencia e intentado por lo menos antes alguna creación propia.





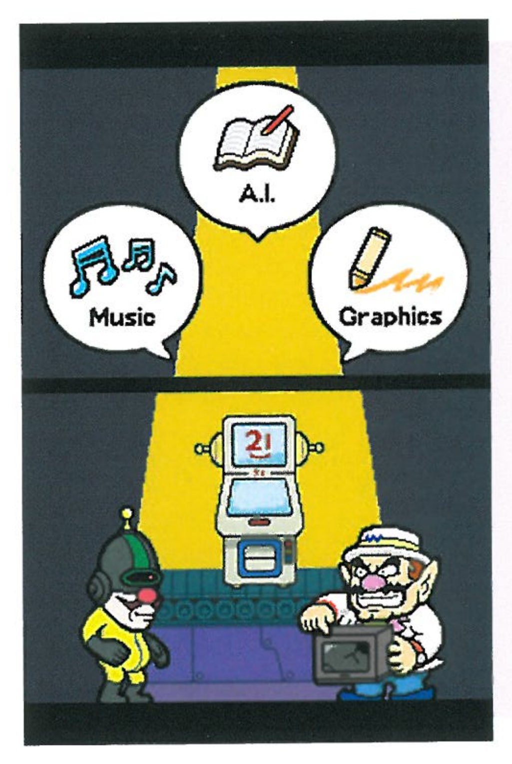
Porque, a diferencia de otros juegos que ofrezcan la oportunidad al usuario de crear niveles o mecánicas, y descontando esa posibilidad de reciclar los juegos de que ya dispongamos, *D.I.Y.* apenas es "modular". No hay objetos o personajes con comportamientos prefijados, ni físicas que se les puedan aplicar en bloque para obtener un determinado resultado.

Crear un microjuego en *WarioWare: D.I.Y.* implica enfrentarse uno tras otro a los múltiples apartados que conforman cualquier videojuego, dibujando y animando escenarios, objetos y personajes, asignando efectos de sonido a diferentes acciones, escogiendo o componiendo música y, por supuesto, definiendo también la serie de reglas que rigen la interactividad y las condiciones de victoria o derrota.

> "WarioWare D.I.Y. puede resultar pedagógico, y por lo mismo desafiante."

Claro que esto no quiere decir que todo sea posible en *D.I.Y.*. Además del límite temporal de entre cuatro y ocho segundos, sus programadores han adoptado múltiples compromisos a fin de mantener a raya la dificultad de la tarea. Tocar con el *stylus* en un punto de la pantalla constituye el único *input* programable. Las animaciones no constan más que de tres cuadros cada una y el abanico de órdenes, aunque profuso a la hora de señalar localizaciones y movimientos, no debe suponer más que una versión muy simplificada de auténticos lenguajes de programación. Desgraciadamente, no se ha incluido soporte para la cámara de DSi. Incomprensiblemente todavía, tampoco podremos grabar de viva voz efectos de sonido, lo que sin duda hubiera constituido un recurso tan agradecido como inevitablemente cómico. Pero si la misma colección de microjuegos incluida no bastara para dar fe de la versatilidad de estos editores, todavía la libertad para vincular objetos y establecer series de órdenes nos abrirán posibilidades insospechadas en un principio.

En este sentido, *D.I.Y.* puede resultar pedagógico, en el mejor sentido que quepa asignarle a la palabra, y por lo mismo particularmente desafiante, dependiendo por supuesto de la

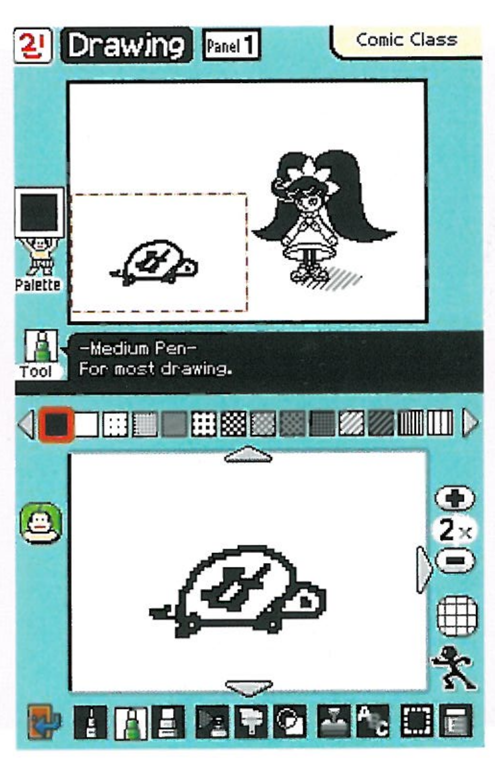


ambición de nuestro objetivo y de nuestras aptitudes para el pensamiento lógico. Encarar la programación de una suerte de mini-*PONG* y un extracto de matamarcianos le acarrearon a este redactor –que reconoce de paso la nula originalidad de estos intentos– algunos momentos de franca perplejidad. Quizá debimos hacer más caso a El_pOllo cuando nos advirtió sensatamente que lo más divertido es muchas veces lo más sencillo.

Los otros dos editores que la Inventamatic 21 pone todavía a nuestra disposición nos invitan a descansar de las arduas sesiones de programación. El de tiras cómicas permite obtener resultados elementales con total sencillez: solo cuatro viñetas en blanco y negro, herramientas de dibujo básicas pero bien definidas y un buen surtido de patrones y personajes prediseñados.









El de música lo consideramos, de hecho, la gran sorpresa de este software. Los bancos de sonido que definen cada instrumento y los juegos de percusión, sin ser de excelsa calidad, resultan interesantes y característicos. Dispone de divertidos mecanismos que facilitan la creación de temas, tarareando la melodía –con resultados tan imprecisos como gozosos– o acudiendo a un director de orquesta que hace las veces de compositor automático. Permite, por supuesto, importar cualquiera de las canciones del juego para modificar las notas o la instrumentación y, aunque la posibilidad de restringir la escala tonal hubiera facilitado la tarea, se entiende que la opción de componer canciones originales de razonable duración y complejidad queda como oportunidad brindada a los que sientan algún interés especial por ello.

LO MALO, SI BREVE...

A pesar de que los compromisos adquiridos para mantener a raya la dificultad de los editores nos resultan razonables, queda claro que diseñar videojuegos, por breves que sean, no es tarea particularmente fácil ni rápida, sino poliédrica y reconcentrada. Habríamos sobrellevado con gusto esta dificultad inherente si no fuera por ese compromiso crucial que impone un severo límite temporal a nuestras creaciones. Solo este aspecto puede evitar que sumemos *D.I.Y.* a nuestra colección favorita de software creativo portátil junto con *FlipNote Studio* (*Ugoku Memo Chou*; Nintendo, 2008) y *KORG DS-10* (*íd.*; AQ Interactive, 2008). Descontando los fáciles de programar juegos de selección y las ocasiones festivas que nos inspiren un microjuego –estamos por obsequiar a nuestro editor con uno de "encuentra STAR-T" de entre media docena de abarrotados quioscos–, apenas nos sentimos motivados ante esta perspectiva, cuando una simple opción de rebasar ese límite habría logrado recompensarnos mucho más con apenas un grado de complicación añadida a los editores.

Si el supuesto que dio pie a esta producción fue que crear microjuegos resultaría mucho más sencillo que diseñar juegos de alguna duración, no nos podemos mostrar de acuerdo. Haciendo un paralelismo con el mismo editor musical de *D.I.Y.*, la diferencia entre crear un microjuego y todo un señor juego, como la que hay entre abordar una simple tonadilla o una canción completa, puede residir solo en unas pocas variantes alternadas con gracia. No deja de resultar paradójico que mientras el editor musical nos brinda esta oportunidad, nos la niegue el que constituye el corazón de este "hágaselo usted mismo".

Nintendo también parece haber tenido en cuenta otros aspectos a la hora de mantener este reducido formato, como su ventajosa ligereza a la hora de descargar y almacenar nuevas creaciones y que, al fin y al cabo, no todas las obras de aficionados iban a alcanzar un mínimo de brillantez. Así que recopilar creaciones ajenas no nos va a enfrentar a tediosas esperas ni a largos e ineficientes niveles, sino en el peor de los casos, y como en los otros títulos de la serie, a un festival de incongruencias cuyo interés queda garantizado por su propia vitalidad caleidoscópica.

Pero de nuevo, este compromiso con la estricta brevedad revierte en la ausencia de rasgos característicos de las mejores entregas de la serie como jefes, minijuegos y juguetes interactivos tan interesantes o absurdos como aquellos de *Twisted!* o *Touched!*, desplazando lenta pero inevitablemente la experiencia global de este título hacia la monotonía.

Dado que comprendemos el difícil equilibrio que un software de esta naturaleza debe encarar, no querríamos acabar pasando por alto la excepcionalidad de este título, desmerecer el buen trabajo realizado en los editores ni dejar de recordar la graciosa pirueta conceptual a que aludimos en la introducción. Tras el necesario y paciente primer período de tanteo y aprendizaje, y asumiendo que nuestras creaciones no irán en cualquier caso más allá de un severo límite temporal, la creación de microjuegos todavía puede constituir una experiencia interesante para cualquier aficionado auténtico y un hábito particularmente enriquecedor para los más interesados y constantes de entre ellos. **//**



Cubierta original.

2009, Japón. **T.O.:** Meido in Ore. **Sistema:** DS. **Región analizada:** EUR. **Desarrollo:** Intelligent Systems y Nintendo. **Producción:** Nintendo. **Director:** Taku Sugioka. **Productores:** Yoshio Sakamoto, Toshio Sengoku. **Guion:** Kyoko Watanabe. **Arte:** Takanao Kondo, Takashi Hosoi. **Diseño:** Masahiko Nagaya, Sachiko Ikeda, Naoko Okamoto, Eri Yamagami, Yukie Kuwa, Daisuke Yasumatsu, Asako Kagita, Kayoko Murakami, Hidemi Yamaguchi, Masae Bono. **Programación:** Taku Sugioka, Takumi Hatakeyama, Kazuhiko Furukawa, Yasuhito Fujisawa, Misuzu Yoshida, Tetsuya Sato. **Coordinación:** Tomomi Fujisawa. **Concepto:** Koichi Kawamoto. **Sonido:** Keniichi Nishimaki, Takeru Kanazaki. **Director Jefe:** Goro Abe. (Ver más en **www.star-tmag.com**)



Tambores de guerra

Por David Catalina

Blizzard Entertainment ha dejado una huella gigantesca en el exclusivo mundo de los juegos de estrategia en tiempo real y, conscientes de ello y de las expectativas que generan, miman sus juegos hasta el extremo. Es el caso de **STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY**, un juego que se ha hecho esperar más de una década. ¿Está a la altura de lo esperado?

Si hubiese que definir *StarCraft* (*íd.*; Blizzard, 1998) con una sola palabra, sin duda esta debería ser "adicción". Es imposible jugar una partida a *StarCraft* y después olvidarlo y no retomarlo jamás. La sensación que deja una partida –sea esta a solas o en multijugador– en la mente del jugador es comparable al célebre *efecto Tetris*: todo aquel que haya pasado por una etapa de adicción al clásico de Alexey Pajitnov recordará que cuando no estaba jugando y simplemente estaba tumbado en la cama descansando, tratando de conciliar el sueño, las fichas de Tetris seguían cayendo en su mente cuando cerraba los ojos, lo que hacía así imposible toda distanciación del rompecabezas tetronímico. *StarCraft*, siendo un juego infinitamente más complejo en su ejecución, conseguía (y consigue) esencialmente lo mismo: tras una derrota, o incluso tras una victoria, el jugador vuelve a repasar mentalmente cada escenario de forma obsesiva, ideando estrategias más eficaces, depurando la administración de recursos, y determinando un nuevo orden en las investigaciones. Todos los niveles eran susceptibles de ser superados con mayor rapidez y contundencia, y todo rival humano era algo a estudiar en profundidad, tratando de conocer sus reacciones ante cada acción, y añadiendo esa información a una compleja ecuación que en circunstancias óptimas conducía a una victoria aplastante. Que *StarCraft* podía ser una auténtica obsesión para cualquier jugador de PC era algo bien sabido en 1998, y esa es una verdad cuya sombra no ha hecho más que crecer en los 12 años siguientes: innumerables niveles creados por los seguidores del juego, intensos campeonatos internacionales con premios millonarios, y una comunidad que no cejaba en su empeño de mantener vivo el juego año tras año. La guinda del pastel: *StarCraft* es prácticamente el deporte nacional en Corea del Sur, un país particularmente abierto al juego



online. ¿Cómo iba a gestionar Blizzard ese éxito sin precedentes? Con mucha, muchísima calma.

Crear expectativas es un juego peligroso al que las compañías desarrolladoras de videojuegos son adictas. La tendencia actual es que el jugador medio haya absorbido toda clase de información acerca de juegos que no se lanzarán hasta dos años después, mediante *teasers*, tráilers, y periódicas actualizaciones en forma de bombardeos de capturas de pantalla. El problema de este cañoneo mediático siempre será el mismo: el consumidor acaba juzgando el libro por la portada, cosa que lo lleva a desechar antes de tiempo juegos meritorios de más atención, y a darle un impulso mediático inmerecido a grandes superproducciones que al final resultan tener pocas virtudes más allá de un apartado técnico impecable. Blizzard Entertainment no se distingue por lanzar decenas de títulos o alimentar sus arcas con actualizaciones anuales de sus series de éxito, por lo que esa política de bombardeo constante no les sirve. Su camino ha sido el de la serenidad, el de mimar cada título hasta el extremo, y el de no quemar al usuario a base de vender humo o productos mediocres. Basta con observar su producción desde *StarCraft* hasta nuestros días: apenas tres títulos nuevos –*Diablo II* (*íd.*; Blizzard, 2000), *WarCraft III: Reign of Chaos* (*íd.*; Blizzard, 2002), y su temible incursión en el mundo de los MMORPG, *World of WarCraft* (*íd.*; Blizzard, 2004)– y unos cuantos *packs* de expansión para ellos. Todos se han convertido en éxitos y mitos por derecho propio, y mantienen su legado vivo año tras año: *Diablo II* contará con una secuela por la que matarían los que en su día pasaron cientos de horas explorando mazmorras, y *World of Warcraft* colapsa los comercios físicos cada vez que se lanza una nueva expansión, con unos niveles de adicción y fidelidad entre su público nunca vistos. Esa y no otra es la política de Blizzard, incluso después de su asociación con los ávidos Activision, célebres por explotar hasta el absurdo series como *Call of Duty* o *Guitar Hero*: lanzar productos puntuales, cuidados hasta el último detalle, y manteniéndolos vivos con ampliaciones regulares hasta que dejen de tener sentido tecnológicamente, en cuyo caso empezarán a pensar en una secuela.

LA HORA DE LA VERDAD

Y así ha sido con *StarCraft II: Wings of Liberty* (*íd.*; Blizzard, 2010). El tiempo del universo *StarCraft* no se mueve a la misma velocidad que el del nuestro, así que mientras allí apenas han pasado cuatro años desde los acontecimientos finales de *StarCraft: Brood War* (*íd.*; Blizzard, 1999) –expansión que supone la última entrada oficial en la serie hasta la llegada de *StarCraft II*–, para nosotros han pasado la friolera de doce años, nueve de ellos sin noticias oficiales acerca del desarrollo de una secuela. El diseño de *StarCraft II* está acreditado como una obra conjunta de Blizzard Entertainment, pero aun así hay algunos nombres propios tras su creación que acumulan una enorme cantidad de conocimientos y buen hacer en el género de la estrategia en tiempo real: Dustin Browder, diseñador jefe, cuenta entre sus créditos con varias iteraciones de *Command and Conquer*, *Emperor: Battle for Dune* (*íd.*; Electronic Arts, 2001), y las dos entregas de *El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media* (1). Por su parte, Rob Pardo, director de diseño, ya estuvo presente en el equipo que desarrolló el primer *StarCraft*, donde coincidió con Chris Metzen, por entonces diseñador jefe –ahora director argumental del juego– junto a James Phinney. Blizzard se asegura así mantener la coherencia con la primera entrega, y aporta a su vez sangre fresca y nuevas ideas al conjunto.

La novedad de mayor calibre la encontramos en la estructura episódica de *StarCraft II: Wings of Liberty*, dado que se ha concebido como un descomunal juego dividido en tres entregas. El *StarCraft* original presentaba tres campañas, una por cada raza: Terran, Protoss, y Zerg. *StarCraft II*, en cambio, centra toda su atención en los Terran, sin que eso signifique que el juego resulte corto en su duración, pues el número de misiones es mayor que el que tuvo *StarCraft* en su día –el tiempo de juego lineal depende en buena medida de la pericia del jugador–. Una vez metidos en harina, *StarCraft II* resulta perfectamente reconocible para los veteranos de *StarCraft*: la interfaz de usuario es esencialmente la misma, el árbol tecnológico sigue las mismas pautas, y la mecánica de juego no ha cambiado su propuesta primordial. En esencia, aquel que dominase la mecánica de juego de *StarCraft*, no tardará ni un minuto en funcionar a pleno rendimiento con *StarCraft II*. La propia presentación visual es básicamente la misma, con la típica perspectiva isométrica propia del género y la habitual niebla de guerra que impide ver zonas en las que no haya situadas unidades del jugador. No obstante, sí se advierten algunos cambios a simple vista, propios de los tiempos que corren y de la evolución tecnológica: el mapeado y personajes a base de *sprites* de la primera entrega han cedido el protagonismo a los procesadores gráficos de hoy día, por lo que todo el juego está renderizado en tres dimensiones y en tiempo real. Como experimento curioso para apreciar el nivel de detalle –en un ordenador decente–, basta con usar la rueda del ratón para acercar y alejar la cámara, siempre dentro de la misma perspectiva. Ese mismo











motor se emplea para generar buena parte de las cinemáticas del juego, con unos resultados ciertamente sorprendentes en definición de personajes y escenarios, y muy especialmente en la animación de los rostros. No tiene nada que ver con los pequeños monitores que mostraban los rostros de los principales protagonistas durante las pantallas de instrucción previas a cada misión, y aquellas celebradas aunque pixeladas cinemáticas en *full motion video* que tanto llamaban la atención en 1998.

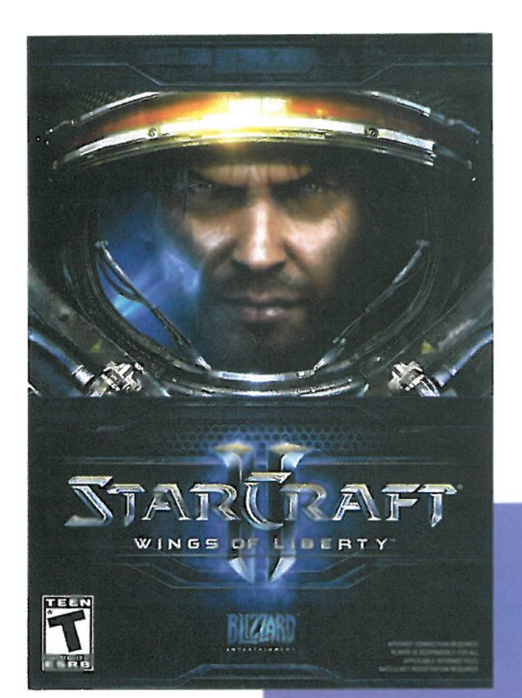
UNA MAGIA MÁS PODEROSA

Es a base de adentrarse en la campaña donde empiezan a observarse variaciones. Algo de lo que *StarCraft* supo apropiarse en su día es del frenetismo que cabe esperar en una serie de batallas entre humanos, alienígenas inteligentes, y xenomorfos que actúan como se espera de una raza con mente de colmena. Su estética a medio camino entre la clásica *Aliens, El Regreso* (*Aliens*; James Cameron, 1986) y los juegos de mesa de *Warhammer 40.000* forman un universo opresivo, desproporcionado, oxidado, y físicamente violento sin necesidad de que nadie dispare una sola bala. Todo ello está contenido en cada movimiento de cada partida de *StarCraft II* tanto como lo estaba en su antecesor con una maestría de las que crean escuela. Conservado el factor principal, el mismísimo contenido del juego, cabe cuestionarse hasta qué punto el continente está a la altura. En *StarCraft II* encontramos una estructura más abierta, en la que a medida que se avanza en la trama se van abriendo más posibilidades para el jugador, con diversos personajes que ofrecen distintas misiones. Aunque la trama en sí es perfectamente lineal, en el sentido de que se va de A a C, pasando inevitablemente por B, siguiendo a pies juntillas cada nuevo paso argumental, lo cierto es que el jugador puede elegir qué hacer y para quién, y sobre todo cuándo, e incluso en determinados casos puede ignorar ciertas misiones secundarias que van surgiendo alrededor de las misiones principales. Es un sistema de expandir el juego propio de RPG o juegos de mundos abiertos que *StarCraft II* hace suyo, con resultados inmejorables. Los beneficios de satisfacer a todos son claros: más dinero y materias primas para invertir en tecnología, lo cual redunda en más y mejores unidades. Y unidades precisamente es algo que no falta en *StarCraft II*, con muchos más vehículos pesados y tipos de infantería, e incluso mercenarios especializados con una capacidad destructiva mucho mayor que las unidades regulares. El ejército de Jim Raynor puede llegar a ser tan bueno como el jugador quiera que sea, reflejando sus logros y el tiempo invertido en conseguir los recursos necesarios para su desarrollo. Todo esto, sea investigación científica o tecnológica, desbloqueo de mercenarios, o incluso un arcade espacial jugable en la cantina, se centraliza en la nave espacial que utiliza Raynor para moverse de un planeta a otro. Desde el puente de mando puede informarse de las misiones disponibles, las características de cada planeta, y las recompensas a desbloquear.

> "La sensación de variedad, en todos los aspectos, es mucho mayor que en el primer 'StarCraft'."

El juego se beneficia de esta estructura libre tanto como lo hace de la variedad en las misiones: desde ayudar a campamentos aislados en peligro hasta recoger artefactos alienígenas antes de que los Protoss los destruyan, pasando por infestaciones zombi (distinguiendo entre períodos diurnos, en los que no atacan y el jugador puede rearmarse y prepararse, y nocturnos, en los que atacan con fiereza) o recogidas de mineral en planetas en los que los cambios en la marea del magma son un problema. La sensación de variedad, en todos los aspectos, es mucho mayor que en el primer *StarCraft*, y la curva de aprendizaje está afinada al máximo, introduciendo poco a poco nuevos edificios y unidades, conduciendo al jugador hacia su impactante final con paso firme. Por supuesto buena parte de la expe-

riencia de *StarCraft II* se centra en su modo multijugador, con partidas equilibradas según el nivel de cada contendiente. La comunidad es tan enorme y activa que es imposible no encontrar un rival en cualquier momento del día o de la noche, y el modo multijugador acentúa todavía más el frentetismo propio de *StarCraft*: gestión de recursos a la velocidad del rayo, siempre con un elevado nivel de paranoia por lo que estará maquinando el oponente, y la preocupación constante por qué serie de decisiones serán las apropiadas para anticiparse y contrarrestar su más que posible ataque.



Cubierta original.

HASTA EL INFINITO, Y MÁS ALLÁ

StarCraft II mantiene la filosofía de la primera entrega también en lo que se refiere a la participación activa del usuario, no solamente como jugador, sino como creador de contenidos: de nuevo se incluye un editor/creador de niveles de una potencia y versatilidad inusitadas, lo que puede convertir *StarCraft II* en una experiencia completamente distinta a su propuesta original. Desde Blizzard tratan de animar la escena de creadores de modificaciones lanzando una serie de ideas: en una convención mostraron la posibilidad de crear un juego de acción en tercera persona usando el motor del juego, y en la más reciente actualización del juego han incluido dos modificaciones a cada cual más rara: *Chef de Aiur* convierte al jugador en un Protoss que participa en una suerte de versión alienígena del célebre programa de la televisión nipona *Iron Chef* –incluso con la voz de un Protoss imitando al típico presentador japonés de voz grave y teatral–, mientras que *StarJeweled* cruza *StarCraft II* con *Bejeweled* (*íd.*; PopCap, 2001), y el jugador gana nuevas unidades a base de alinear joyas del mismo color. Las posibilidades son infinitas, y desde Blizzard quieren propiciar la creación de una escena de calidad facilitando las herramientas necesarias para ello.

El ciclo vital de *StarCraft II* promete ser longevo, superando incluso el de su antecesor: a esta primera entrega subtitulada *Wings of Liberty*, centrada por completo en los Terran, le seguirán otras dos más tituladas *Heart of the Swarm* (centrada en los Zerg, y enlazando directamente con el final de *Wings of Liberty*, la conclusión perfecta a lo que se ha venido cocinando a fuego lento desde *StarCraft*), y *Legacy of the Void* (centrada en los Protoss). Huelga decir que esas expansiones –más bien juegos completos de pleno derecho– no tienen fecha de lanzamiento prevista, al menos públicamente. *StarCraft II* roza la perfección gracias a su duración, capacidad de inmersión –en la que influye su impecable presentación audiovisual–, variedad en las misiones, y un modo multijugador inmaculado. ¿Una pega puntual? Algunos tiempos de carga pueden ser tediosos. Ponerle pegas al resto del conjunto sería injusto y dañino para un medio que necesita dolorosamente estas utópicas máquinas del perpetuo movimiento que surgen muy de cuando en cuando. **//**

(1) *El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media* (*The Battle for Middle-Earth*; Electronic Arts, 2004) y *El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media II* (*The Battle for Middle Earth II*; Electronic Arts, 2006).

2010, USA. **T.O.:** StarCraft II: Wings of Liberty. **Sistema:** PC. **Región analizada:** EUR. **Desarrollo:** Blizzard. **Producción:** Blizzard. **Director de diseño:** Rob Pardo. **Director de historia:** Chris Metzen. **Director de arte:** Samwise Didier. **Diseñador Jefe:** Dustin Browder. **Director de cinemáticas:** Nicholas S. Carpenter, Jeff Chamberlain. **Artista técnico jefe:** Rob McNaughton. **Productor Jefe:** Chris Sigaty. **Guionistas Jefe:** Andre Chambers, Brian Kindregan. **Artistas jefe:** Dave Berggren, Allen Dilling, Trevor Jacobs. **Jefes de diseño de juego:** Michael Heiberg, Matthew Morris. **Director de sonido:** Russel Brower. **Música:** Neal Acree, Russel Brower, Derek Duke, Glenn Stafford. (Ver más en **www.star-tmag.com**)



Canónica 'vendetta'

Por Gerard Aragón

Suda 51 y su equipo retoman las andanzas del asesino Travis Touchdown por Santa Destroy en **NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE**, secuela al servicio del fan que gana en inmediatez respecto a la primera entrega. Sin embargo, el refinamiento de sus proposiciones choca inevitablemente con la construcción de un relato sobre la venganza que se antoja tan estéril como poco osado.

El nombre de Goichi Suda y el de su compañía, Grasshopper Manufacture, nunca dejan indiferente a nadie. Cerca de seis años han pasado desde que este *enfant terrible* diera un golpe de efecto en la industria con *Killer 7* (íd.; Capcom, 2005), título que todavía hoy divide a público y crítica por lo desconcertante de sus intenciones. Más allá de su tan cacareado radicalismo audiovisual, el buque insignia del estudio nipón demostraba que un control extremo también puede ser una herramienta útil para expresar ideas, conceptos que definan el marco de juego. Tremendamente influenciado por otros medios de expresión, el currículum de este autor acomodado en el seudónimo de Suda 51 abarca desde indagaciones en el plano subjetivo con *The Silver* (*Shiruba Jiken*; ASCII Ent./Grasshopper, 1999) o *Michigan: Report from Hell* (*Michigan*; Spike, 2004) hasta un viaje impregnado de surrealismo exótico como el que inicia Sumio Mondo, el protagonista de *Flower, Sun and Rain* (*Hana to Taiyou to Ame to*; Victor Int./Grasshopper, 2001).

Con la llegada de la actual generación de consolas, el sensor de movimiento de Wii fue

percibido como un nuevo campo de pruebas para las compañías. La forma estrecha y alargada del Wiimote hacía pensar, entre otros usos, en una simulación que alcanzaría su mayor grado de efectividad en el empleo de armas como espadas o sables. La primera en tantear la ignota superficie fue la propia Nintendo, que pronto adaptó *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (*íd.*; Nintendo, 2006) a una recién nacida Wii, y consiguió que los espadazos de Link cobraran una nueva dimensión. Famosa fue también la prometedora mezcla de tiros y catanas que Ubisoft quiso pero no pudo insuflar con eficiencia en *Red Steel* (*íd.*; Ubisoft, 2006), al que le pasó factura la imposibilidad de naturalizar los movimientos en pantalla.

Las opciones que abría el moderno control tampoco pasaron inadvertidas por Grasshopper Manufacture, que optó por centrarse en la consola de Nintendo para dar vida a su siguiente artilugio: *No More Heroes* (*íd.*; Marvelous, 2008). El título nos ponía en las carnes de Travis Touchdown, un irreverente joven creado a imagen de Johnnie Knoxville, actor de la serie *Jackass*, que adquiere una *beam katana* por Internet y, tras conocer a una enigmática mujer llamada Sylvia Christel, se enfrasca en una lucha continua por ser el asesino número uno de la ficticia Santa Destroy. Con una pauta equiparable a la de *Shadow of the Colossus* (*Wanda to Kyozou*; SCEI, 2005), el foco de atención recaía en las batallas contra cada uno de los criminales que Travis iba encontrando a su paso, lo que forzaba la adopción de estrategias únicas según el rival y su arena de combate. En realidad, la semilla del proyecto crecía de un segmento del wéstern latino *El Topo* (*íd.*; Alejandro Jodorowsky, 1970), concretamente aquel donde el personaje femenino de Mara pide al protagonista que elimine a los cuatro Maestros del Revólver si quiere poseerla en toda su plenitud. Partiendo de esta idea, Suda 51 tejió una historia donde el asesinato se volvía una forma mediática de competición; la sensualidad, puro señuelo; y la violencia en general, la senda ideal del marginado para ascender socialmente. El imaginario de un personaje lleno de complicidad con el videojugador tradicional era ya una realidad. Y, con ella, todo un compendio de referencias pop embutidas con inusitado estilo en un medio, el de Wii, desprovisto hasta el momento de desfachatez. Ante la buena acogida que generó entre el público occidental, ávido de volver a empuñar el sable láser de *Star Wars*, el anuncio de una secuela no se hizo esperar.







SUPRIMIENDO BARRERAS

No More Heroes 2: Desperate Struggle (*íd.*; Marvelous, 2009) se sitúa, cronológicamente, tres años después del videojuego anterior. Habiendo obtenido la primera plaza en el *ranking* de la AAU (Asociación de Asesinos Unidos), Travis abandona la causa y desaparece de Santa Destroy, pero el repentino asesinato de Bishop, su mejor amigo, pronto lo empujará a pelear de nuevo para dar caza al culpable de tal fechoría, que curiosamente es el nuevo líder del panorama criminal. En la elaboración de esta secuela, Goichi Suda deja el puesto de director a Nobutaka Ichiki, pero es el jefe de programación, Noboru Matsuzaki, quien realmente toma las riendas del proyecto junto a Yoshirou Kimura, artífice de *Little King's Story* (*Ousama Monogatari*; Marvelous, 2009), quien repite en el papel de productor. Asumiendo el rol de director ejecutivo, Suda 51 resta ahora en un segundo plano para supervisar el desarrollo, pero tampoco pasa a ser un simple observador, pues suya es la tarea de redactar el guion.

Dentro ya de la obra, las decisiones de Grasshopper en el plano jugable apenas alteran el producto original. *No More Heroes* era un excelso juego de acción que se refugiaba en el *hack'n slash* para sacar todo el partido



al Wiimote, y este *Desperate Struggle* cumple con el mismo patrón: El Nunchuk asume el desplazamiento del personaje mientras el mando principal integra las acciones de ataque, recarga de arma y evasión. Adicionalmente, el grado de inclinación del Wiimote vuelve a dictar el tipo de corte que surgirá de nuestra catana, pudiéndose trazar maniobras ofensivas por alto y por bajo, sin olvidar otras posibilidades como los cortes cargados de energía, que se consiguen manteniendo pulsado el botón A. Rememorando los primeros pasos de Travis Tocuhdown por Santa Destroy, las batallas siguen estando aderezadas con *quick time events* que dinamizan los golpes mortales y las llaves de lucha libre o, en otro sentido, añaden tensión a los choques de armas con los enemigos.



Sin embargo, no todo es continuismo en este juego y, lo más sorprendente, es que las novedades no surgen prácticamente de la suma de elementos, sino de la eliminación de éstos. Para empezar, el componente *sandbox* importado de la serie *Grand Theft Auto* y edificado en torno a la ciudad de Santa Destroy ha desaparecido, como también lo ha hecho esta urbe localizada en un punto imaginario de California. Ahora todo queda relegado a un menú más funcional que contextual, un mapa que no da lugar a la exploración y que implica una ruptura entre los puntos narrativos de la obra –sensación amplificada por los tediosos y constantes tiempos de carga–. Para afrontar los combates que organizaba Sylvia Christel en el seno de la AAU, antes era necesario pagar una suma de dinero que podía reunirse gracias a un latoso sistema de oficios. Este ha sido desechado en favor de minijuegos de 8 bits que, amparados en el toque retronostálgico, generan caprichosas píldoras de puro carácter lúdico. No habrá que abonar ninguna cantidad a la hora de disputar las batallas, así que los efectivos se podrán destinar a la potenciación de habilidades en el gimnasio o a la compra de complementos de índole diversa para Travis, tales como ropa o nuevos sables láser –tendremos la posibilidad de luchar con dos catanas al mismo tiempo–. Y, sin salirnos de las aboliciones, hay que destacar la supresión de la censura en la versión PAL, una de las mayores lacras que presentaba *No More Heroes* y que rápidamente queda en el olvido ante los surtidores de sangre que salpican la pantalla a cada muerte que nos cobramos en *Desperate Struggle*.

"Se plantea una obra más veloz y directa para amoldarse a las nuevas motivaciones del protagonista."

De inclusiones hay, pero son más bien escasas. Los estados de límite que Travis adopta en el modo Darkside incorporan la transformación en un tigre despiadado que devora todo lo que se mueve a su alrededor, lo que genera una salvaje vorágine de cuerpos despedazados. Además, el desarrollo del título inserta algunos pasajes en los que controlaremos a Shinobu, asesina a la que perdonábamos la vida en el primer juego, y a Henry, el misterioso hermano de Travis. A grandes rasgos, estos fragmentos no añaden destacables variaciones en la mecánica, pero el exiguo episodio de Henry sobresale por sus motas de sofisticada belle-





za naíf, alejadas de la estridencia visual que embebe la mayor parte del producto. La parte de Shinobu, en cambio, se limita a presentar un añadido plataformero que resulta tan zafio como forzado. Sobre la estructura de las luchas, el número de combates clasificatorios ha pasado de diez a quince, con un esquema que se mantiene idéntico al de la primera entrega, en el que se tiene que dar muerte primero a los meros secuaces para después enfrentarnos al asesino de turno. Como era de esperar, la retahíla de criminales da lugar a toda una amalgama de situaciones que van desde una batalla de Mechas, pasando por la aniquilación de una Gothic Lolita hasta la pugna con un vetusto astronauta del proyecto espacial comunista.



Cubierta original.

CONSUMANDO EL 'KATAKIUCHI'

La decisión de agilizar el desarrollo en esta secuela no es baladí, ya que Grasshopper desea plantear una obra más veloz y directa que la anterior para amoldarse a las nuevas motivaciones del protagonista. Afectado indudablemente por la muerte de su amigo Bishop, Travis es ahora un tipo furibundo que quiere llevar su noción de justicia poética hasta el final y que no se detendrá ante nada para lograrlo. Su semblante irado y manchado de sangre ilustra perfectamente lo que nos depara el título, que no es otra cosa que un viaje anfetamínico por la muerte y destrucción sostenido por unos actores cada cual más bizarro. Los filmes de yakuzas de los años 70, especialmente la serie de *Battles Without Honor and Humanity* (*Jingi naki tatakai*; Kinji Fukasaku, 1973) u obras más recientes como los dos volúmenes de *Kill Bill* sirven de fuente de inspiración a un Suda 51 más centrado en el artificio de la violencia que en el propio mensaje que quiere mandar al jugador, algo de lo que también presume *MadWorld* (*íd.*; SEGA, 2009) en la misma plataforma.

Al fin y al cabo, el *Katakiuchi*, la concepción de venganza japonesa que tiene su origen en el código de honor samurái, parece perder aquí toda su connotación con el objetivo de convertirse en un acto colmado de insolencia, pero se trata solo de una percepción inicial. Lo cierto es que el rescate de este universo bañado en efectista *cel shadding*, nutrido de referencias pop y acompañado por el ritmo de *It's Kill or be Killed*, de Thomas Richardson y Taku Yoshioka, pierde fuelle al construir un relato sobre la venganza que se revela de lo más simple y conformista en su giro final –toda una concesión al fan–. El demoledor plano de tres cabezas cortadas pronto delata una travesura, la última de Suda 51, que niega la reflexión sobre los actos perpetrados por Travis y únicamente deja lugar para la mitificación del personaje, ya consolidado como icono de la compañía. De este modo, el título se distancia de proyectos como *Shenmue* (íd.; SEGA/CRI, 1999), cuyo enfoque de la *vendetta* implica una serie de cavilaciones sobre las consecuencias de escoger este camino.

Dejando a un lado su canónica narración, *No More Heroes 2: Desperate Struggle* se erige en una distinguida pieza de acción con dosis de humor, sensualidad y el indiscutible sello de su creador en cada uno de los espacios, personajes o diálogos que la conforman. Lo que nos queda es la secuela de un título que ya de por sí era altamente derivativo y que, quizá se aleja de la psicodelia y del surrealismo propios de otras obras de Suda 51, pero sigue marcando en el terreno la huella de un autor japonés plenamente hechizado por la cultura occidental. **//**

2009, Japón. **T.O.:** No More Heroes 2: Desperate Struggle. **Sistema:** Wii. **Región analizada:** EUR. **Desarrollo:** Grasshopper. **Producción:** Marvelous. **Productor:** Yoshirou Kimura. **Director:** Nobutaka Ichiki. **Productor Ejecutivo:** Yasuhiro Wada. **Diseño:** Toshihiro Fujikawa, Chihiro Suda. **Arte:** (Personajes) Junya Iwata, Tsubasa Matsuzaki, Yu Teshirogi. (Ambiente) Sho Chijimatsu, Syuhei Banya, Yoshinori Kiyota, Kouji Ootomo. **Animación:** Takefumi Ishikawa, Masaru Kobayashi, Yoshiakira Nakano, Masahiro Ueda, Mitsuru Segawa. **Programación:** Noboru Matsuzaki, Toru Hironaka, Yasuto Fukami. **Sonido:** Jun Fukuda, Yusuke Komori, Masahiko Hagio. **Director Ejecutivo:** Suda 51. (Ver más en **www.star-tmag.com**)



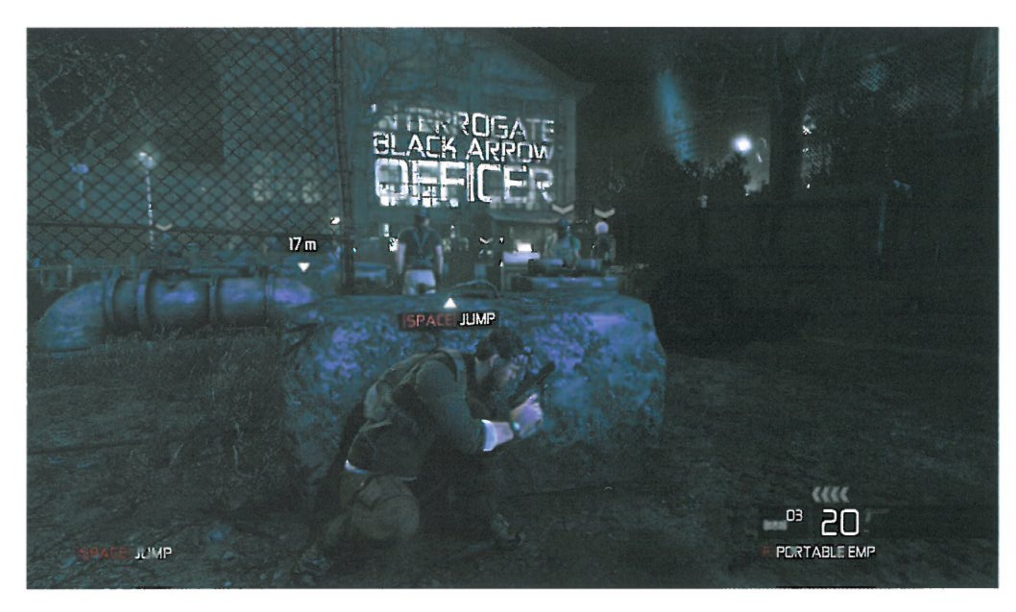
El ocaso del sigilo

Por David Catalina

En un mundo que recicla sus ideas a diario, la adaptación es vital para asegurar la supervivencia. Sam Fisher se enfrenta en **SPLINTER CELL: CONVICTION** a su prueba más dura hasta la fecha: renunciar a sus orígenes para poder jugar en la misma liga que los actuales héroes de acción.

Si algo ha buscado Ubisoft Montreal con *Splinter Cell* es crear una línea estilística única para una de sus series estrella, algo que de hecho han conseguido siempre que se lo han propuesto: dieron la campanada con su reimaginación del clásico *Prince of Persia* (*íd.*; Jordan Mechner, 1989) con *Prince of Persia: The Sands of Time* (*íd.*; Ubisoft, 2003), y el juego se convirtió en el germen de una exitosa trilogía. Cuando lo más sencillo hubiese sido continuar con esa propuesta, la desecharon para presentar uno de los juegos más hermosos de la presente generación, con el sencillo título de *Prince of Persia* (*íd.*; Ubisoft, 2008). Del mismo modo contribuyeron a expandir los horizontes de los juegos con mundos abiertos con la serie *Assassin's Creed*, de nuevo tres juegos que aúnan un mundo detallado y hermoso con una acción trepidante y bien dirigida. Y en medio de todo ello se encuentra Sam Fisher, un personaje que ve cómo sus aventuras se turnan entre Ubisot Montreal y Ubisoft Shanghai –suyos son *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* (*íd.*; Ubisoft, 2004) y las versiones canónicas de *Splinter Cell: Double Agent* (*íd.*; Ubisoft, 2006) para XBOX 360 y PlayStation 3–, con los bandazos estilísticos que eso implica. Sin embargo, la fuerza impulsora de la serie siempre se ha encontrado en las entregas creadas por el estudio de Montreal: el debut con *Splinter Cell* (*íd.*; Ubisoft, 2002) sirvió, además de para presentar el personaje de Sam Fisher, para establecer las normas elementales de su mundo y el estilo de juego que se iba a utilizar. Por su parte, *Splinter Cell: Chaos Theory* (*íd.*; Ubisoft, 2005) retomó la propuesta original, tras un experimento fallido por parte de Ubisoft Shanghai con *Pandora Tomorrow* –un diálogo en *Chaos Theory* se ríe

del ridículo sistema de tres alarmas de *Pandora Tomorrow*–. En buena parte, los cambios de estudio de desarrollo definen la existencia de Sam Fisher como algo irregular, convirtiendo así cada juego en una sorpresa... sin que eso implique que la sorpresa tenga que ser del gusto del jugador.



LA BÚSQUEDA DE LA ORIGINALIDAD

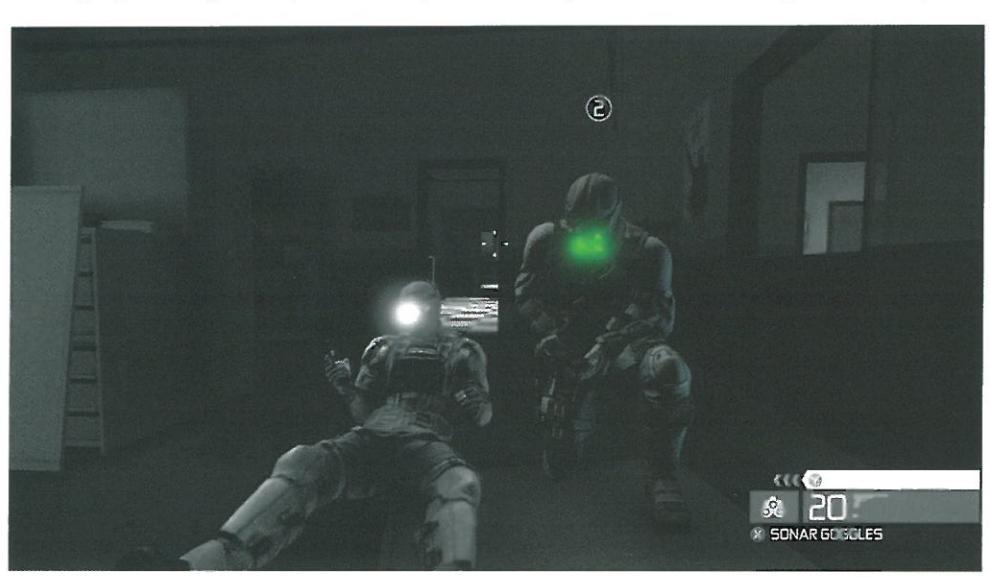
Las aventuras de Sam Fisher se enfrentaron desde el primer momento de su existencia a una comparación un tanto injusta: la serie *Splinter Cell* venía a ser –o era entendida como– la respuesta occidental a *Metal Gear Solid* (*íd.*; Konami, 1998), la multimillonaria serie creada por Hideo Kojima. En esencia así era, una apuesta de Ubisoft a la hora de adherirse a la moda de los juegos de sigilo. Pero si bien la base de ambos juegos, en términos generales, viene a ser la misma (infiltración y espionaje, en lugar del enfrentamiento directo propio de los juegos de acción), lo cierto es que *Splinter Cell* ha tenido una identidad propia desde el primer momento que aleja la serie del mero producto de explotación. Nada que ver tiene el desarrollo y ambientación de ambas series: mientras en *Metal Gear Solid* abundan los personajes excéntricos, siempre dispuestos a airear sus traumas en largas secuencias cinemáticas, en *Splinter Cell* los personajes, desequilibrados o no, siempre tienen los pies en el frío y duro suelo de un mundo real, y así, hasta la fecha al menos, Sam no se ha enfrentado a seres que cubren todo el espectro que hay entre la ciencia ficción y la pura fantasía como Vamp o The Sorrow. En su lugar encontramos terroristas venezolanos y amenazas de guerra en alguna república ex soviética.

Del mismo modo no hay enfrentamientos cara a cara con personajes que hagan la función de jefes finales de cada episodio, algo que siempre ha acercado a *Metal Gear Solid* a una propuesta puramente arcade, en la que el jugador trata de descubrir la mecánica del enemigo para después repetirla una y otra vez hasta vaciar su siempre presente barra de energía. En *Splinter Cell* los grandes rivales a vencer son los propios niveles, con sus zonas de luz y de sombra, las rondas de los guardias, y las cámaras de vigilancia. Es esa búsqueda de una identidad propia la que lleva a Ubisoft Montreal (con las puntuales colaboraciones de Ubisoft Shanghai) a situar a su héroe en un mundo perfectamente reconocible y asumible por cualquier clase de individuo, un lugar surgido de los noticiarios de la CNN post 11 de septiembre de 2001, un espacio virtual poblado por terroristas sin escrúpulos y pequeños ejércitos mercenarios dispuestos a tomar el control de la sociedad a base de miedo y fuerza.

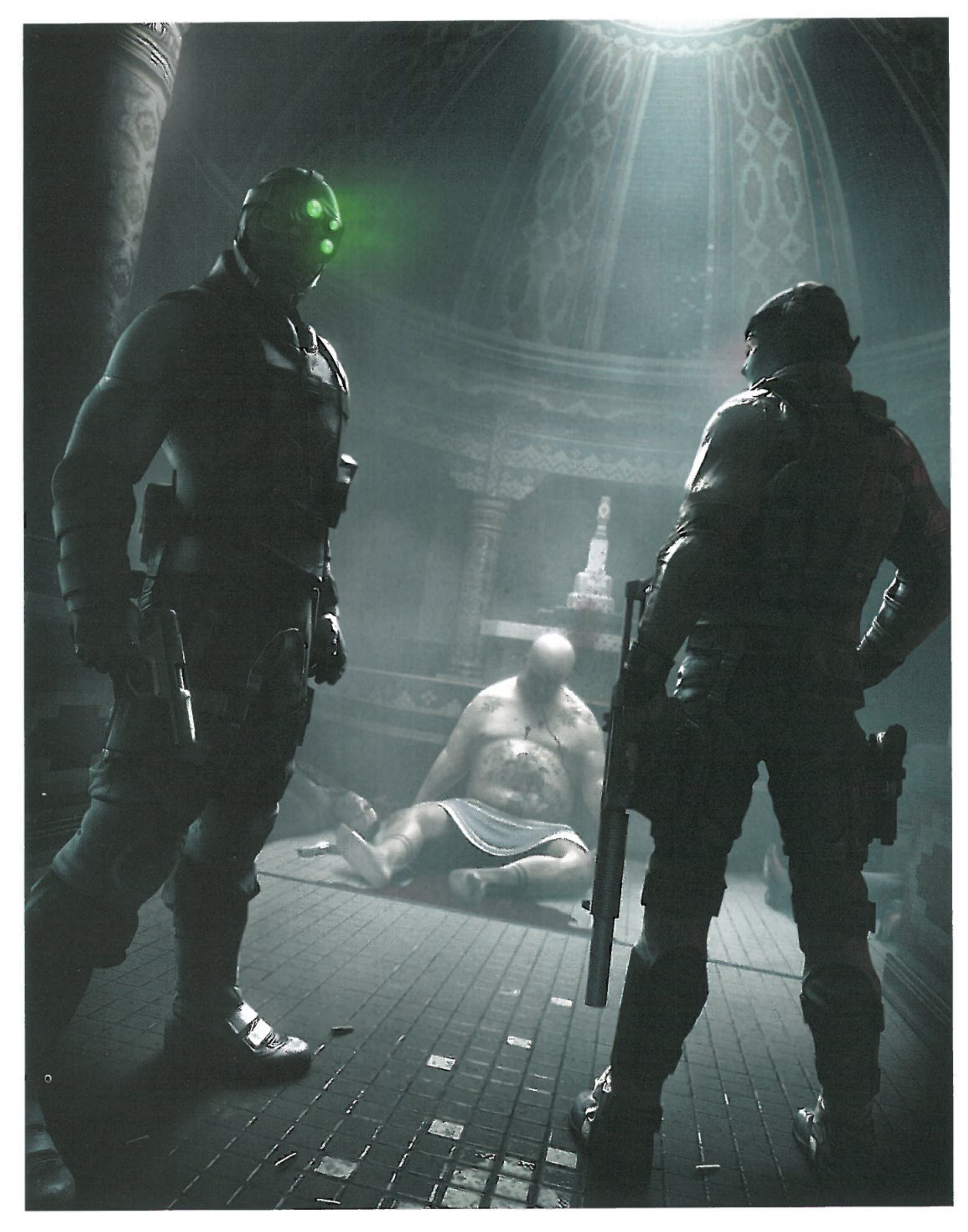
HOMBRE DE SU ÉPOCA

De la misma manera en que la realidad influencia a *Splinter Cell* en su propuesta argumental, los productos de ficción de nuestro mundo se convierten en el libro de referencia para *Splinter Cell: Conviction* (*íd.*; Ubisoft, 2010) y su reescritura mecánica. La nueva entrega de las aventuras de Sam Fisher no escapa a las influencias externas, que suponen una de las más agradables sorpresas en el juego: frente al disparate de alta tecnología de las tres primeras entregas, y la extrema complicación para los jugadores con poca paciencia de *Splinter Cell: Double Agent*, el renovado *Splinter Cell* apuesta por un estilo de agente secreto cercano al impuesto por Jack Bauer, encarnado por Kiefer Sutherland en la serie *24*, y Jason Bourne/David Webb, el atormentado agente al que dio vida Matt Damon, los cuales influenciaron incluso al mismísimo James Bond en el excelente díptico (por ahora) formado por *Casino Royale* (*íd.*; Martin Campbell, 2006) y *Quantum of Solace* (*íd.*; Marc Forster, 2008). Son héroes realistas y sobrios, sin *gadgets* absurdos ni movimientos que desafían las leyes de la física, y que utilizan su propio cuerpo como arma disuasoria para obtener información.

> "Las nuevas aventuras de Sam Fisher no escapan a las influencias externas."



Y es ese uno de los aspectos más publicitados del juego a través de multitud de impactantes trailers: la posibilidad de obtener información de los enemigos a base de golpes, emulando la propia secuencia introductoria en blanco y negro de *Casino Royale*. Siendo *Splinter Cell: Conviction* un juego con una estricta base narrativa, estos interrogatorios vienen predefinidos por la propia historia, por lo que son apenas unos pocos personajes clave a lo largo del juego los que pueden ser interrogados. La mecánica de estos interrogatorios es extremadamente simple y limitada, aunque sin duda posee un gran impacto visual: Sam siempre tiene sujeto por las solapas a su interlocutor, y mientras se desarrolla el diálogo entre ambos el jugador tiene libertad para moverlos por el escenario. Aquí es donde se muestra una de las limitaciones de los interrogatorios, pues existen muros invisibles para que los personajes no lleguen a abandonar la zona de interrogatorio predefinida. Otra de las limitaciones viene dada por lo encorsetado de



esas conversaciones: Sam pregunta algo; el rival se niega a contestar; el juego invita al jugador a pulsar el botón de interrogatorio; Sam estampa a su interlocutor contra algún objeto del escenario; el enemigo finalmente contesta; Sam pide más información; de nuevo se niega a contestar; el jugador vuelve a pulsar el botón de interrogatorio… Finalmente uno de los mayores focos de atención del juego ha quedado en una mera anécdota que apenas sirve para variar el ritmo de juego y definir algunos de los rasgos más discutibles en la metodología de Sam Fisher. Es llamativo para la vista, y tiene cierta gracia buscar lugares contra los que estrellar al prisionero que no hayan sido probados con anterioridad, pero lo cierto es que la implementación de los interrogatorios en el juego no resulta especialmente brillante ni memorable. Más interesante resulta el giro dado a la serie en su forma de afrontar la acción, ahora mucho más directa y con menos énfasis puesto en el sigilo. Anteriormente podía llegar a desesperar el tener que reiniciar toda una misión por haber sido descubierto una sola vez (como sucedía en ciertos puntos de *Chaos Theory*), y en *Conviction* el enfoque es justo el contrario: manteniendo la posibilidad de superar una fase cualquiera a base de sigilo –todos los niveles cuentan con recovecos, escondites, y subterfurgios varios para evitar a los rivales si el jugador tiene la pericia y la paciencia necesarias–, el jugador se encuentra con la novedad de ver convertido a Sam en un héroe de acción trepidante, con la posibilidad de marcar varios objetivos para eliminarlos con la pulsación de un único botón, en una muy vistosa secuencia de disparos precisos. Del mismo modo que se potencia el aspecto referido a la acción, se desestiman viejos elementos de la serie como la necesidad de ocultar cadáveres. En *Conviction*, una vez un enemigo ha muerto, este deja de ser interactivo, es un peso muerto clavado al suelo. Sin embargo ganan en interactividad los propios escenarios, y se puede, por ejemplo, disparar a una lámpara enorme para que caiga sobre un grupo de tres enemigos. Lo que se pierde en sigilo se gana en acción, pero sin perder la meticulosidad quirúrgica propia de la serie. Son los claroscuros de *Conviction*: buenas ideas que no acaban de sobresalir, y pequeñas traiciones a la serie que acaban por ser el punto destacable del juego.

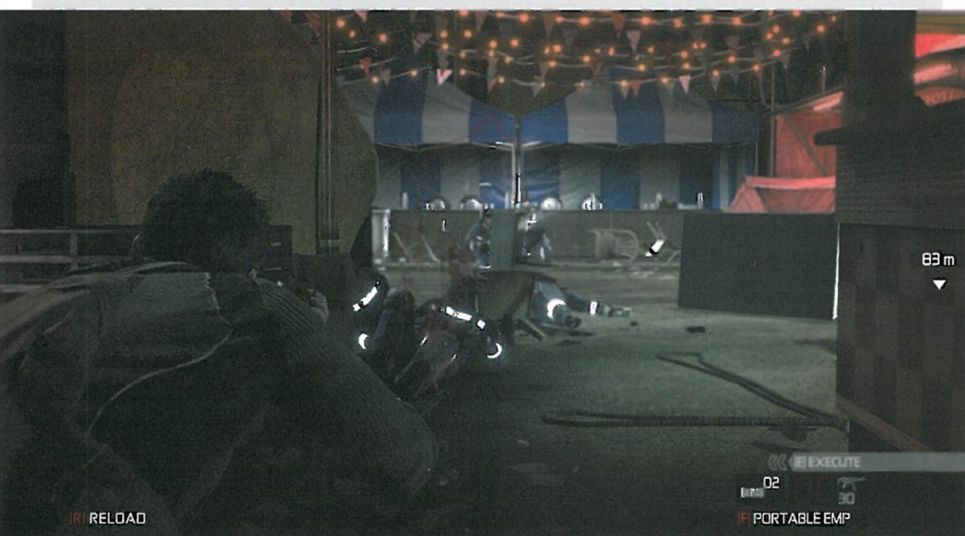
UNA DE ESPÍAS

Un aspecto alarmante en *Splinter Cell: Conviction* es el mismo que ha supuesto el punto débil de toda la serie: su desarrollo argumental. Teniendo como base el universo de espionaje tecnológico y actuaciones extremas unilaterales propias de la literatura de Tom Clancy, Sam Fisher habita un mundo más consciente que nunca de la existencia de terroristas sin escrúpulos. En misiones pasadas se encontraba directamente con ese hecho, pero a raíz de los acontecimientos de *Double Agent*, en los que el propio Sam acabó infiltrado en una célula terrorista, en *Conviction* Sam se encuentra justo al otro lado de la balanza: perseguido por Third Echelon, considerado una amenaza para su propio país, y buscado por el asesinato del que fue su viejo mentor en la agencia. Añadiendo un elemento extra al propio desarrollo encontramos el regreso de Sarah Fisher, la hija de Sam presuntamente fallecida al inicio de *Double Agent*. A medida que se suceden los niveles y los brutales interrogatorios se va revelando un complejo entramado para engañar a Sam, mantener a salvo a Sarah, y dar un golpe de estado en la sombra en EE UU.

"Resulta interesante el giro dado en su forma de enfocar la acción ."

Hasta este punto la trama está ubicada dentro de lo que cabe esperar de un juego con el logotipo de Tom Clancy en la portada, con las dosis extra de drama humano que distinguen la serie *Splinter Cell* de las series *Ghost Recon* y *Rainbow Six*. Quien busque una buena historia tras *Conviction* no la encontrará, pues los apuntes argumentales apenas son cuñas para mover la acción de un nivel a otro, y nada de lo que le sucede a Sam resulta especialmente traumático para su futuro o su pasado. Incluso el tema del ataque con un pulso electromagnético parece repetirse en demasía en los últimos tiempos: en *Call of Duty: Modern Warfare 2* (*íd.*; Activision, 2009) los rusos lanzan un pulso electromagnético contra Washington, y todo un nivel se desarrolla en la Casa Blanca. En *Battlefield Bad Company 2* (*íd.*; EA DICE, 2010) de nuevo los rusos invaden EE UU a base de un arma que genera enormes pulsos electromag-





néticos. Y finalmente llega Sam, con enemigos dentro del país que lanzan un pulso electromagnético e invaden la Casa Blanca con la intención de matar a la presidenta. Al margen de su insulso desarrollo argumental, la originalidad de su propuesta brilla por su ausencia.

Una extraña curiosidad dentro del juego, y todo un experimento dentro de la propia serie, es una pequeña misión que se desarrolla a modo de *flashback* en el Irak de la Operación tormenta del desierto (1991), en la que la gran sorpresa es que el jugador no controla a Sam Fisher como pudiera parecer, sino a Victor Coste, viejo amigo y compañero de armas, y narrador de *Splinter Cell: Conviction*. Aunque resulta agradecida hasta cierto punto una breve rotura de ritmo en el juego, lo cierto es que resulta un nivel irrelevante, por excesivamente sencillo –tiene un estricto formato de *shooter* en tercera persona, sin alardes de ninguna clase–, y da la impresión de ser un simple relleno que realmente no consigue su función de darle más empaque del que ya le dan las cinemáticas al personaje de Victor y su relación con Sam.

Resulta llamativa la estructura narrativa de *Splinter Cell: Conviction*, pues ha tomado buena nota de uno de los últimos hitos televisivos en cuanto a héroes de acción, aunque en este caso tenga ya unos años: *Alias*, serie creada por J.J. Abrams, presentaba numerosos episodios en la que la estructura se encontraba ligeramente deslavazada, introduciendo a su protagonista en situaciones complicadas y creando unas expectativas algo engañosas en el espectador. Posteriormente esa secuencia se revela como un *fastforward*, un pequeño vistazo al futuro del protagonista, y una forma de sembrar una semilla de preocupación. El propio Abrams repitió el truco en su interpretación del universo de Ethan Hunt con *Misión: Imposible III* (*Mission: Impossible III*; 2006), película que a su vez abrazaba los métodos de trabajo de Jack Bauer para presentarnos a un Ethan Hunt más furioso y desatado que nunca. En el caso de *Splinter Cell* el personaje que sirve de gancho es Anna Grímsdóttir, vieja conocida de la serie que en pasadas misiones servía como enlace entre Sam y Third Echelon proporcionándole información sobre el terreno.

Durante *Splinter Cell: Conviction* se muestran varias secuencias interactivas (el jugador apenas controla el movimiento de Sam a lo largo de un pasillo) en las que Anna conduce a Sam a punta de pistola hacia los verdaderos enemigos dentro de la Casa Blanca, lo que da así la falsa impresión de que es un enemigo más, cuando en realidad la situación se resuelve finalmente con Sam y Anna trabajando codo con codo para eliminar a los últimos enemigos. Esos pequeños saltos estructurales, unidos a la forma de presentar la información de cara a Sam, proyectándola sobre paredes y muros –vídeos de su pasado, instrucciones inmediatas sobre su misión...–, o la nueva forma de indicar cuándo Sam está oculto –la imagen pasa a blanco y negro–, dan forma a un producto decididamente atractivo en lo visual, irrelevante en lo narrativo, y divertido en lo jugable gracias a su generosa aproximación a la acción realista de un solo hombre contra todo un ejército mercenario.

Por supuesto *Splinter Cell: Conviction* no termina con su intensa aunque breve campaña para un jugador, sino que amplía la experiencia mediante los típicos recursos de la industria: un modo cooperativo, que difiere argumentalmente de la aventura en solitario y hace las veces de precuela, y un virtualmente interminable modo multijugador, además de varias misiones cortas que se pueden jugar solo o acompañado. *Splinter Cell: Conviction* puede no estar a la altura del hasta ahora gran hito de la serie, el mítico *Chaos Theory*, pero sí es una buena representación de lo que debe ser un juego de sigilo de nueva generación, y elimina buena parte de los elementos que convertían a la serie en un ejercicio de hermetismo jugable. **//**

Cubierta original.

2010, Francia. **T.O.:** Splinter Cell: Conviction. **Sistema:** XBOX 360. **Región analizada:** EUR. **Desarrollo:** Ubisoft Montreal. **Producción:** Ubisoft. **Productor:** Alexandre Parizeau. **Productor Ejecutivo:** Chadi Lebbos. **Director creativo:** Maxime Béland. **Guion:** Richard Dansky, Mike Lee. **Jefe Diseñador de juego:** Steven Masters. **Diseño de juego:** Adam Alim, Dean Evans, Marc Hernandez, Julien Lamoureux, Patrik Méthé. **Diseño de niveles:** David Châteauneuf, Sébastien Galarneau. **Programación:** Simon Tourangeau. **Animación:** Gilles Montel. **Dirección de arte:** Sidonie Weber, The Chinh Ngo, Vincent Jean. **Música:** Kaveh Cohen, Michael Nielsen, Amon Tobin. **Audio:** Olivier Girard, Tristan Bernier. (Ver más en www.star-tmag.com)



Sonrisa camaleónica

Por Gerard Aragón

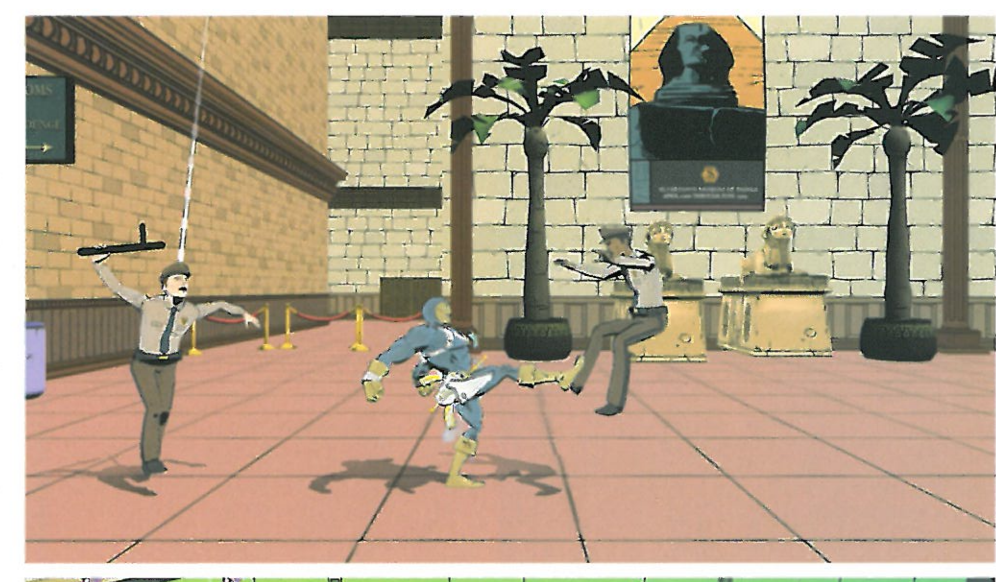
Los chicos de Twisted Pixel elaboran en su tercer trabajo, **COMIC JUMPER: THE ADVENTURES OF CAPTAIN SMILEY**, un cóctel de viejas mecánicas revestidas con exacerbado humor, declarado gusto por la autoconsciencia y el franqueo de barreras entre medios. El resultado es un título en el que la forma se impone claramente sobre el fondo, apoderándose, así, del atractivo global de la obra.

La escena independiente parece haber encontrado en la presente generación de consolas la superficie idónea para abrirse paso al gran público y expandir su influencia hasta cotas todavía por delimitar. Playstation Network, Xbox Live o WiiWare son solo algunos de los escaparates que están catapultando a pequeños estudios o, directamente, a programadores en particular. A nombres propios como los de Jonathan Blow, artífice del fascinante *Braid* (*íd.*; Number None, 2008), o Arnt Jensen, arquitecto de *Limbo* (*íd.*; Playdead, 2010), hay que sumar los de compañías como The Behemoth, cuyo trabajo por estos canales de distribución ha legado piezas de la entidad de *Castle Crashers* (*íd.*; The Behemoth, 2008).

Twisted Pixel Games, fundada en 2006, representa otra muestra de adaptación al medio a partir de una línea idiosincrásica de videojuegos que empezó a gestarse con *The Maw* (*íd.*; Twisted Pixel, 2009). Inspirado en las aportaciones de *A Boy and His Blob: Trouble on Blobolonia* (*íd.*; Absolute, 1989), el primer título de esta compañía de Texas proponía la simbiosis entre dos seres alienígenas como una vía para desentrañar los puzles que formaban el desarrollo. El humor y el marcado carácter icónico visto en *The Maw* se verían claramente potenciados tan solo unos meses más tarde con la llegada de *Splosion Man* (*íd.*; Twisted Pixel, 2009), producción que consolidó el estudio de Josh Bear como nueva voz a tener en cuenta en el escenario independiente. Con *Splosion Man*, la compañía recuperaba el dinamismo de

obras en 2D como *Sonic the Hedgehog* (*íd.*; SEGA, 1991) para ejecutar un plataformas frenético en el que el avatar se desplazaba velozmente por el entorno mientras sometía al jugador a la base del ensayo-error. Un control intuitivo que integraba casi todas las habilidades del personaje en un solo botón y la precisión milimétrica de los escenarios, verdadero engranaje del título, dieron como resultado una convincente y desafiante fórmula que recordaba a la de propuestas tan interesantes como *N* (*íd.*; Metanet, 2005).

El éxito de *Splosion Man* propició que la nueva incursión de esta desarrolladora en el ocio videográfico, *Comic Jumper: the Adventures of Captain Smiley* (*íd.*; Twisted Pixel, 2010), buscara mantener el listón e incluso superarlo con un producto a priori más ambicioso –con este fin, el pequeño estudio de Austin incorporó nuevos miembros a su equipo que llegó casi a la veintena de trabajadores–. Siguiendo la estela de *Comix Zone* (*íd.*; SEGA, 1995), la idea era crear un juego que se desenvolviera en el mundo de la viñeta y que aprovechara la convergencia entre medios para ofrecer un experimento fresco.



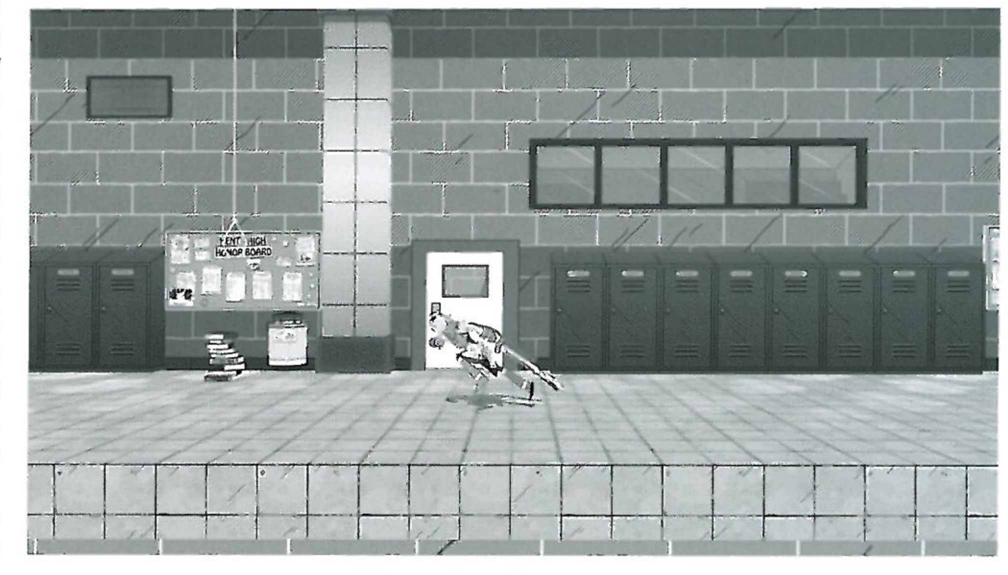


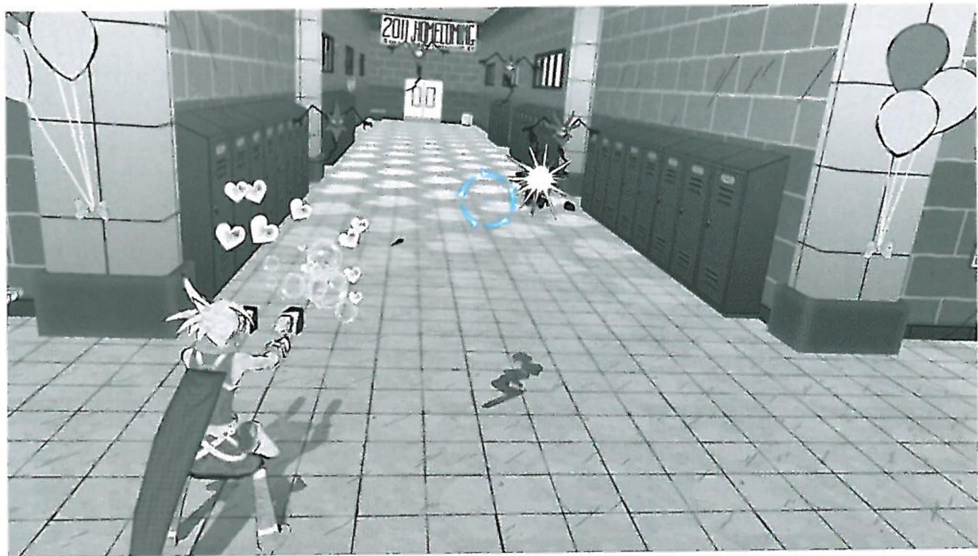
LA ESTÉTICA COMO PILAR

Comic Jumper nos introduce en el universo de Captain Smiley, un superhéroe de nueva planta cuyas historietas se ven abocadas al fracaso por la nula popularidad que despiertan entre el público. Desterrado de sus propias viñetas, este superhéroe de facciones *pacmanianas* se encomienda a los chicos de Twisted Pixel, quienes desempeñan un rol explícito en el juego, para poder intervenir como secundario en otros cómics. El objetivo de nuestro personaje no será otro que el de recuperar los fondos necesarios para volver a producir y protagonizar su propia obra.

Con este punto de partida, *Comic Jumper* se destapa inicialmente como un corre y dispara en 2D al estilo de *Sunset Riders* (*íd.*; Konami, 1991), *Gunstar Heroes* (*íd.*; SEGA, 1993), *Earthworm Jim* (*íd.*; Shiny, 1994) o *Alien Soldier* (*íd.*; SEGA, 1995). Así, nuestro personaje se abrirá camino a través del *scroll* horizontal mientras conjuga los disparos a blancos de una o dos rutinas con los saltos impuestos por el componente plataformero. En determinadas ocasiones, la cámara vuela por el escenario con el objetivo de intensificar los momentos de acción desorbitada y los movimientos de los protagonistas que aparecen en escena. En este sentido, cobran especial relevancia los fragmentos de disparo sobre raíles, en los que la cámara se coloca detrás del avatar y ofrece una perspectiva deudora, entre otras, de *Sin and Punishment* (*Tsumi to Batsu: Hoshi no Keishousha*; Nintendo, 2000). La proyección de un zoom sobre el superhéroe sirve, en otros instantes, para dar inicio a secciones de *beat'em up* donde Captain Smiley debe quitarse de encima a los enemigos por medio de combos que no superan los tres o cuatro golpes. La intención es establecer un equilibrio entre la puntería fijada por las armas de fuego y la ejecución de comandos para los puños y patadas, excavando esta última vertiente en mecánicas de *beat'em up* clásicos como *Final Fight* (*íd.*; Capcom, 1989) o *Streets of Rage* (*Bare Knuckle: Ikari no Tekken*; SEGA, 1991).

Aunque el título se levanta sobre una estructura firme en la presentación de las mecánicas, es en la puesta en escena donde realmente consigue alcanzar atisbos reales de brillantez. A lo largo del título se observa un notable esmero a la hora de captar el lenguaje de las viñetas con la aparición de bordes en blanco que emergen súbitamente para recordarnos que transitamos por papel, la inclusión de bocadillos y onomatopeyas como nexo comunicador o los sucesivos







cambios de página para construir la narración. Interesantes son las peticiones de los fans, aprovechadas aquí como retos de mayor envergadura en los que, por ejemplo, se nos exigirá que escalemos una cuesta sin recibir daño alguno si queremos tener contentos a nuestros lectores y obtener una bonificación extra. Además, los saltos de un cómic a otro funcionan perfectamente como excusa de traslación espacial y derivan en cuatro estilos radicalmente diferentes en lo visual. Así, mientras las aventuras originales de Captain Smiley presentan influencias de dibujantes como Jim Lee, otras como las de Improbable Paper Pals reúnen cierto parecido con las ilustraciones de Jack Kirby. Por el camino, *Comic Jumper* también se jacta de una parodia a Conan El Bárbaro, que homenajea la contribución visual de Frank Frazzetta a la serie del héroe creado por Robert Ervin Howard, y nos depara una inmersión en un *shojo* (1) de lo más estereotipado, del que se aprovecha abstrayendo toda manifestación cromática y cambiando las reglas de avance, ahora de derecha a izquierda de la pantalla, para emular el sistema de lectura japonés.

MASCOTAS DE NUEVO FORMATO

Los trabajos de Twisted Pixel comparten hasta la fecha una deliberada apuesta por el humor. *The Maw* y *Splosion Man* ya pretendían despertar la hilaridad en el receptor: el primero con la complicidad gestual entre los extraterrestres Frank y The Maw, y el segundo por la naturaleza intrínseca del título –un diabólico ser que hacía de las explosiones toda una celebración–. En *Comic Jumper*, el estudio afincado en Austin no se conforma con añadir destellos de socarronería y decide ir más allá. Izando la sonrisa por bandera, el producto nos sitúa en un marco donde diálogos graciosos y personajes grotescos se dan continuamente la mano intentando que el humor no decaiga. El efecto que se deriva es convincente, sobre todo por la relación extrema entre los personajes de Captain Smiley y Star, pero el conjunto queda lejos del ingenio visto en la serie *Sam & Max*. Es *Comic Jumper* un título que tampoco renuncia a la autoconsciencia. Esto se ve reflejado en el rol de los desarrolladores, caricaturizados en la misma historia como gestores de los problemas que azotan al protagonista y reveladores de una broma final en forma de fácil ecuación: se quedan con el dinero de Captain Smiley, como también lo han hecho previamente con el del consumidor real a cambio de los servicios prestados.

> "Todo el arrojo narrativo y estético que exhibe la obra no va acorde a lo que experimentamos a los mandos."

Desgraciadamente, todo el arrojo que exhibe la obra en sus notas de humor y en las mutaciones estéticas no va acorde a lo que finalmente el jugador experimenta a los mandos. La modificación del entorno no implica cambios drásticos a la hora de afrontar los niveles, cosa que a lo largo de las horas genera una leve monotonía que se podría haber erradicado con un desarrollo más variado. La sensación del mismo perro con diferente collar termina imponiéndose en un título cuya receta no alcanza la suculencia de *Splosion Man*, pero no por ello hay que subestimarlo. En realidad, se trata de confeccionar un producto dentro de otro, en este caso un cómic a través de un videojuego, mezclando las herramientas que ambos soportes son capaces de ofrecer. No llega a los niveles autoparódicos de *Eat Lead: the Return of Matt Hazard* (*íd.*; D3Publisher, 2009), ni atesora la fuerza ludográfica de *Viewtiful Joe* (*íd.*; Capcom, 2003), pero *Comic Jumper* continúa trazando con solvencia la hoja de ruta que Twisted Pixel guarda bajo el brazo desde sus inicios: la recuperación de procedimientos clásicos para dar vida a mascotas de nuevo formato y distribución. **//**

(1) Concepto que se utiliza para designar aquellos mangas dirigidos al público adolescente femenino y basados, especialmente, en las relaciones amorosas y los sentimientos.



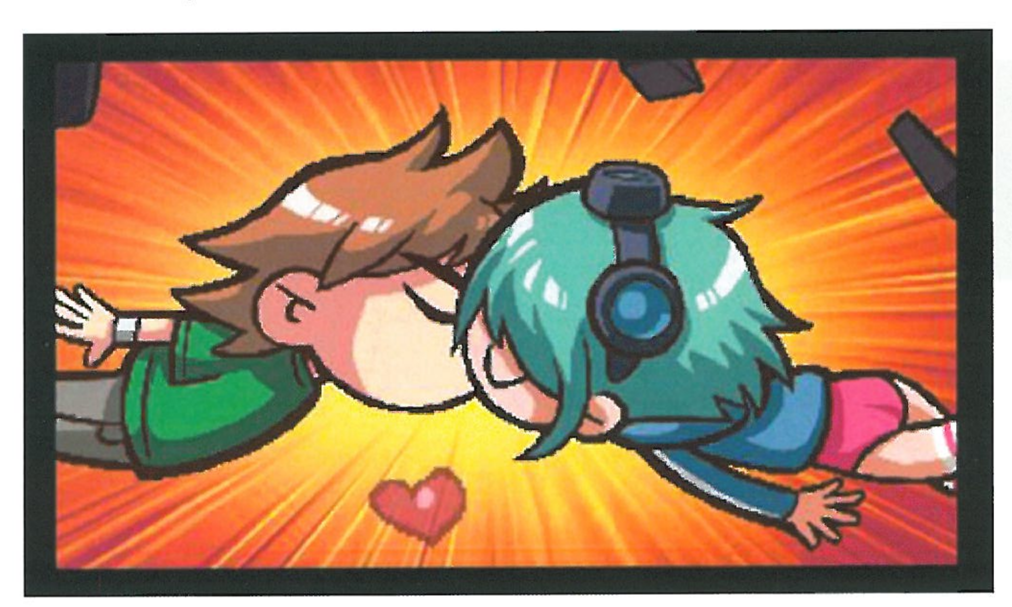
Presentación original.

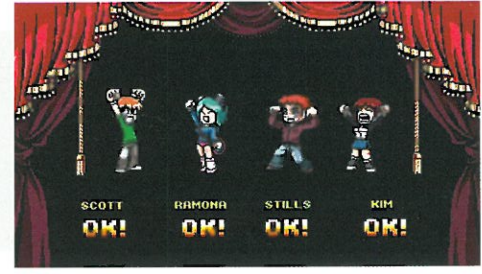
2010, USA. **T.O.:** Comic Jumper: The Adventures of Captain Smiley. **Sistema:** XBOX Live. **Región analizada:** EUR. **Desarrollo:** Twisted Pixel Games. **Producción:** Microsoft. **Equipo:** Josh Bear, John Bodek, Chainsaw, Sean Conway, Brandon Ford, Mike Henry, Amanda Henry, Alex Jones, David Leung, Sean Riley, Michael Wilford, Frank Lee Wilson. **Equipo de soporte:** Cheryl Ash, Joe Berger, Julien Le Bras, Daniel Bullock, Chris Cobb. **Guion:** Josh Bear, Sean Conway, Matthew Entin, Ed Kuehnel. **Sonido:** Tyler Cornett, Matt Piersall. **Música:** Chainsaw, Joshua R. Mosley, John Deborde, Christopher Sabat, Brina Palencia, T.J. Neveldine, Tim Shymkus, Neverseen. **Productor:** Stuart Platt. (Ver más en www.star-tmag.com).

Un amor de 8 bits

Por Pablo Muñoz

Auspiciado por Ubisoft, **SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO: EL VIDEOJUEGO** es un homenaje a los clásicos del género arcade, beneficiado por su condición de producto cultural absolutamente contemporáneo: está basado en un cómic lleno de guiños a los videojuegos clásicos y coincide con una adaptación cinematográfica, convertida rápidamente en película de culto.



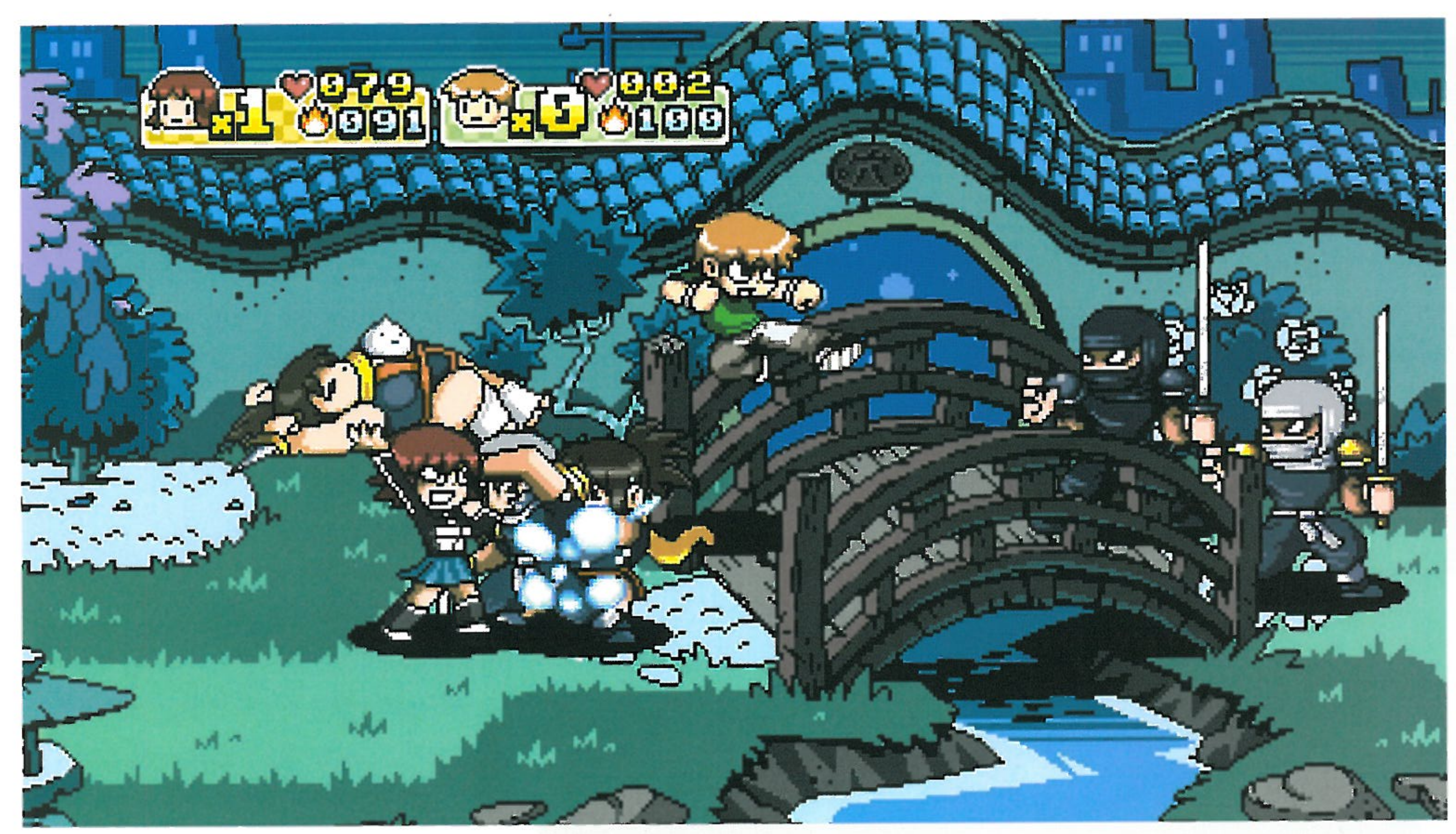


Este videojuego es un fenómeno solamente posible en nuestra época, esa que algunos pensadores identifican como hipermodernidad y otros como postmodernidad y cuyas definiciones parecen encajar con el tipo de obra que toca analizar. Solamente de una manifestación profunda y autoconsciente de la cultura pop, una que ya ha desarrollado su propia autorreferencialidad desde la parodia y el pastiche, puede surgir un elemento como este, que completa uno de los mejores y más inteligentes ejemplos de transmedia, de productos cuyo proyecto abarca más de un lenguaje y no se limitan a ser licencias o adaptaciones convenientemente deudoras del éxito de su fuente. Un ejemplo muy claro y pionero de transmedia en clave narrativa, fue *Matrix* (*The Matrix*; Wachowski Bros., 1999). Las precuelas fueron organizadas en 11 cortos animados editados bajo el título de *Animatrix* (*The Animatrix*; varios, 2003), el videojuego *Enter The Matrix* (*íd.*; Infogrames, 2003) introducía a los personajes de la segunda entrega y los dos volúmenes completaban la mitología alrededor de la saga. Con *Scott Pilgrim* se repite el fenómeno pero hablamos de intertextualidad antes que de narrativa. El tebeo original, escrito y dibujado por Bryan Lee O'Malley, se convirtió enseguida en un éxito y no es difícil adivinar su atractivo: combinando un trazo *amerimanga* (1) con una sensibilidad de rock *indie*, contaba la improbable y tierna andadura de Scott Pilgrim que tras caer enamorado locamente de la joven Ramona Flowers deberá plantar cara a sus "siete ex novios malvados", cada cual más extravagante y divertido. El tebeo estaba lleno de amor por el videojuego tradicional, tanto en elementos narrativos como en la estética, pero decorando la experiencia con cierta ironía, no con mera nostalgia y demostrando la inteligencia de su autor para analizar con ternura a todos sus personajes, presos de la inmadurez, a través de una historia cuyas connotaciones juveniles dan paso a un inteligente juego onírico en el que se presentan con ingenio la edad adulta y sus problemas. Con la adaptación *Scott Pilgrim contra el mundo* (*Scott Pilgrim vs. the World*; 2010) se aumenta la condición mutante del producto. Dirigida por Edgar Wright, autor de películas de culto como *Zombies Party* (*Shaun of The Dead*; 2004), la película es un triunfo al unificar estética de videojuego con una estética ya de por sí mutante, hecha de referencias a otras texturas, como las del cine de Quentin Tarantino o la televisión reciente. Es decir, tenemos un tebeo y una película que encuentran en su videojuego un destino natural, un cierre para la experimentación de lenguajes que ha contaminado esta idea.

LA NOSTALGIA Y LA MÍMESIS

Estamos ante un arcade orgullosamente canónico, un *beat'em up* claramente basado en la mecánica de *Double Dragon* (*íd.*; Technos Japan, 1987). Avanzar matando villanos mientras el jugador suma combos cada vez





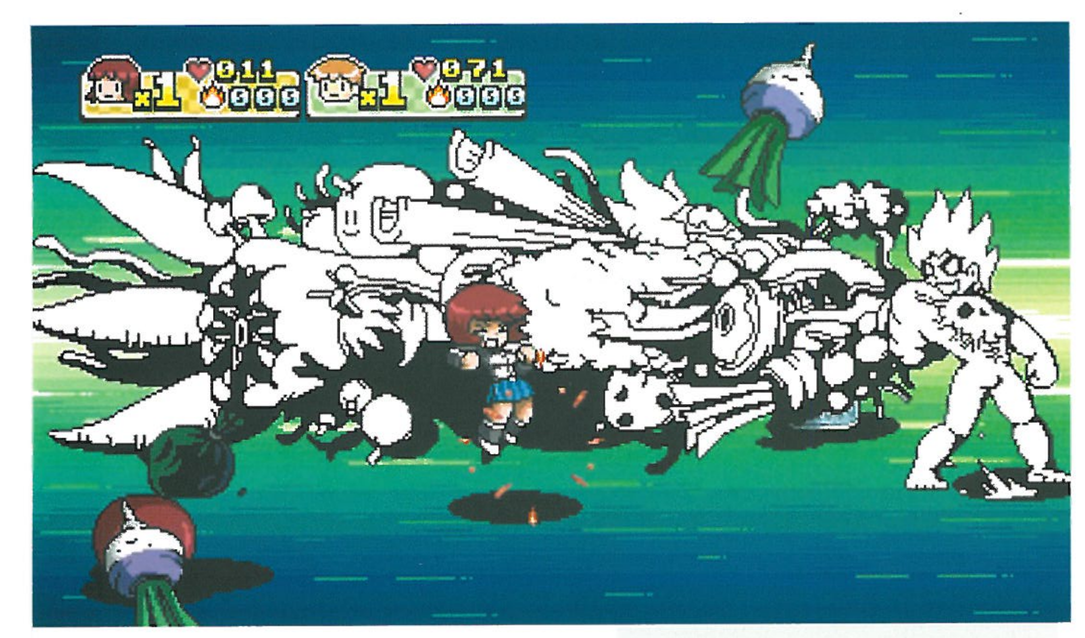




más potentes es el resumen de las opciones jugables, aunque uno debería preguntarse por ciertas decisiones que afectan tanto a las mecánicas como a la propia perspectiva de la obra. Scott Pilgrim tiene una premisa fantástica para ser adaptada al medio, pues los siete ex novios son fácilmente adaptables como siete jefes finales en un mapa con ecos absolutos del *Super Mario Bros. 3* (*íd.*; Nintendo, 1988).

El apartado jugable de *Scott Pilgrim contra el mundo: El videojuego* (*Scott Pilgrim vs. the world: The game*; Ubisoft, 2010) estimula una pertinente reflexión sobre un asunto que podríamos llamar, adoptando la jerga de la teoría literaria, la estética de la recepción, en este caso la que se ocupa del videojuego más o menos clásico. Con una propuesta fundamentada en complicidades, se hace difícil, por no decir imposible, fundamentar un debate sobre la distinción de elementos jugables que eran realmente buenos o que sugerían un camino interesante. Incluso asumiendo que el juego apela mayoritariamente a una dimensión sentimental, y que ya viene como gancho de su médula conceptual, no cabría olvidar que hablamos de lenguajes diferentes y de ejemplos formalmente heterodoxos. Pero el asunto está en una cuestión de énfasis y la que hace *Scott Pilgrim* es interesante, qué duda cabe, pero insuficiente. Me explico, el juego obvia los caminos posteriores del videojuego e incluso los propios de la época clásica, basándose solamente en una serie de combos que hacen al protagonista más fuerte y que deberán ser perfeccionados al mejor de los niveles para que el jugador pueda sobrevivir a la larguísima fase final. Planteada como un homenaje a gran escala a la esencia de juego difícil que apasionó a generaciones enteras, la obra redunda en la solvencia del jugador llenando el escenario de esperables pantallas suplementarias, perfectas para mejorar en rápidez y ganar en fuerza y combate, pero descuida un aspecto esencial como la inteligencia artificial o la variedad temática. Incluso cuando introduce elementos muy sugerentes, como el uso de objetos variados, solamente brillan en fases concretas, como aquella en la que se describe una fiesta de disfraces en la que las pelotas son obstáculo y arma a la vez. La variedad de armas no sugiere una abertura hacia otros terrenos genéricos, hacia otros sistemas de combate, y empobrece un recurso con la excusa del clasicismo. Otro asunto igual de preocupante es la inteligencia artificial de los villanos, ya que hay villanos secundarios y prescindibles con movimientos más inteligentes que los de los jefes finales. Y es peor todavía el jefe final, Gideon, hecho invencible por la necesidad del juego de articular su particular homenaje al pasado y no por una coherencia que use todos los recursos y poderes del propio luchador, que estimula una variedad de golpes y una mayor presencia táctica.

Tomemos como ejemplo contrario el Wario de *Super Mario Land 2: 6 Golden Coins* (*Super Mario Land 2: 6 Tsu no Kinka*; Nintendo, 1990). Invencible como Gideon, ya que se



usa tres tipos de superpoderes, es una muestra inteligente de jugabilidad e inteligencia artificial. Por una parte, Wario adquiere todos los poderes de Mario, incluyendo aquellos que lo hacen invencible, y vencerlo será una cuestión estimulante porque el villano actúa fundamentalmente como el jugador, como el protagonista cuando ha vencido al resto de jefes finales. El Gideon del videojuego es invencible por una cuestión arbitraria: las pantallas se van sucediendo y los golpes son casi mortales, pero en ningún momento se expande la IA o se estimula la inteligencia del jugador, solamente se pone a prueba su resistencia alargando innecesariamente la vida del villano a través de una serie de pastiches, incluyendo un celebrado homenaje a *Golden Axe* (*íd.*; SEGA, 1989).

Nostalgia y mímesis son dos términos aquí confundidos, o peor, malinterpretados como excusas para cierto conformismo que asume una errónea concepción de los juegos arcade.

UNA ESTÉTICA INCOMPLETA

La idea principal de *Scott Pilgrim* es ser una obra nostálgica de la época de los 8 bits, pero sorprende que el resultado sea tan pobre e insatisfactorio a ese respecto. No hay otra cosa que halagos para el impresionante trabajo técnico del juego, incluyendo y destacando las magníficas animaciones de Mariel Cartwright y Jonathan Kim, que adaptan perfectamente los *sprites* de entonces a una era audiovisual marcada por las televisiones de alta definición. Pese a este admirable resultado técnico, la representación se queda muchos pasos más atrás de lo esperable. Los



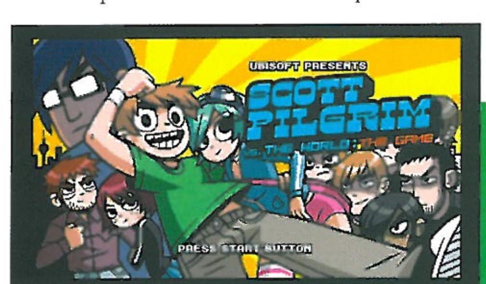


tests iniciales del videojuego sugerían una obra abiertamente experimental en la que cada fase estaba inspirada por un clásico, que contaminaba la mecánica y aumentaba la expresividad, al tiempo que proponía una perspectiva interesante sobre el pasado, al basarse enteramente en la fuerza (caótica, unificadora, frecuentemente mentirosa) de la memoria que no jerarquiza sino que categoriza por intensidad. Pero el proyecto inicial ha dado paso a otro mucho más aceptable y previsible, también decepcionante, no solamente porque esa falta de perspectiva está ya en la mayoría de sus decisiones de mecánica sino que induce al jugador a vivir en una nostalgia del todo equívoca y sobre todo acrítica ya que se basa en una estrategia más atractiva que estimulante, más engañosa que honesta.

Otro elemento inevitablemente reprochable a la apuesta del juego es que su mímesis absoluta con los trazos de Bryan Lee O'Malley, acreditado como consultor creativo, deja muy poco espacio a la imaginación y al diálogo. Curiosamente este videojuego podría entenderse como el favorito de su perezoso protagonista antes que una irónica arma de doble filo que no es explotada lo suficiente como para que hablemos de traslado con justo éxito. Hay aciertos notables como la decisión de que los villanos mueran como en un videojuego clásico, desapareciendo casi abstractamente del escenario, o la banda sonora del grupo puntero de *chiptune punk* de Anamanaguchi. Con suma sencillez, Anamanaguchi conjuga una estética (sonora) que aumenta la capacidad iconoclasta de la propuesta. El *chiptune punk* se basa en la reescritura, juvenil y airada, de las complejas bandas sonoras de Nintendo (música de chip que no era técnicamente midi) pasadas por el filtro acelerador del punk y por su retórica del "hazlo tú mismo", con lo cual el resultado es poco menos que glorioso, e incorpora una imaginería amplia de los juegos tradicionales de NES que encaja a la perfección con el discurso sobre inmadurez, pasividad y nostalgia sobre el que se construye esta saga. Sofisticando un punto el sonido de sus discos, Anamanaguchi consigue una reescritura totalmente sintética de su propio sonido y de su propio pasado. Una pirueta tan compleja como divertida que está entre los hallazgos más formidables que podemos encontrar en el panorama de bandas sonoras actuales.

El juego tiene una diferencia esencial con la película y el tebeo, y es la clase de diferencia que nada tiene que ver con una presunta fidelidad a la esencia del personaje o al tono de la historia, sino a lo que hacía del proyecto algo interesante. Cómic y película tratan con ironía a su público potencial, lo divierten con un paisaje que conoce ampliamente, pero también lo obligan a afrontar las irónicas paradojas de un mundo que sus personajes perciben de una manera simple e infantil. Lo retan a replantear su posición en la ficción y lo hacen con una inteligencia admirable. Esta obra, lamentablemente, hace lo contrario: divierte al jugador para, acto seguido, recordar que está absolutamente cierto en todas sus impresiones y que no debe mover ni un ápice de su nostalgia. Lo reafirma. Lo aleja del riesgo, de cualquier interés. **//**

(1) Estilo influenciado por el manga japonés pero creado por artistas no japoneses, chinos o coreanos.



Presentación original.

2010, Francia. **T.O.:** Scott Pilgrim vs. the world: The game. **Sistema:** XBOX Live. **Versión analizada:** EUR. **Desarrollo:** Ubisoft Montreal y Ubisoft Chengdu. **Producción:** Ubisoft. **Productor:** Caroline Martin. **Gestor de producción:** Marc-Andre Boivin. **Diseño de juego:** Jonathan Lavigne. **Diseño de niveles:** Zhu Bi Jia, Yan Kai, Jiang An Qi, Ou Yue Song. **Director de arte:** Paul Robertson. **Artista jefe:** Stéphane Boutin. **Arte:** Ye Shu Lin, Qi Xiao Hui, Wang Su Ni, Deng Lei, Lu Bin, Lv Teng, Yu Mao Zhou. **Diseño de sonido:** David Larose, Wang Yang. **Música:** Anamanaguchi. **Animación:** Mariel Cartwright (Kinuko), Justin Cyr, Jonathan Kim (Persona). **Coordinador de proyecto:** Lei Yu. **Ilustrador:** Sarah Chamaillard. (Ver más en **www.start-mag.com**).



ENRIC ÁLVAREZ

Por Ferran González

Tirarse al vacío. Riesgo por seguridad. Cofundar un ambicioso estudio como MercurySteam y acarrear la "masoquista" responsabilidad de dirigir los desarrollos desde hace ya unos cuantos años. Enric Álvarez quiere comerse el mundo y prueba de ello es la valentía de atreverse a reinventar una de las series más emblemáticas de Konami con **CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW**. Después del trabajo duro y a veces no recompensado de tiempos anteriores, a este entusiasta de **Quake** y **Duke Nukem** le ha llegado el momento de tener realmente un prestigio internacional junto a su equipo afincado en San Sebastián de los Reyes (Madrid). Y no parece que vayan a desaprovechar la oportunidad.

Página anterior: Enric Álvarez.
Derecha: <<Blade>>.
Abajo izquierda: <<Blade>>, instantánea.
Abajo derecha: <<American McGee's Scrapland>>, instantánea.

"No puedo recordar las noches que pasé en vela con 'Doom'."



–'Blade', 'Scrapland', 'Jericho' y 'Castlevania: Lords of Shadow'. ¿Nos olvidamos algo?

–Sí. Hace unos años desarrollamos un juego de zombis para Nokia N-Gage. Por aquel entonces estábamos en las últimas y ese proyecto nos dio un cierto respiro.

–Tuviste la oportunidad de ser psicólogo profesional y renunciaste para ser diseñador de videojuegos. ¿Cuál fue el motivo de tu decisión?

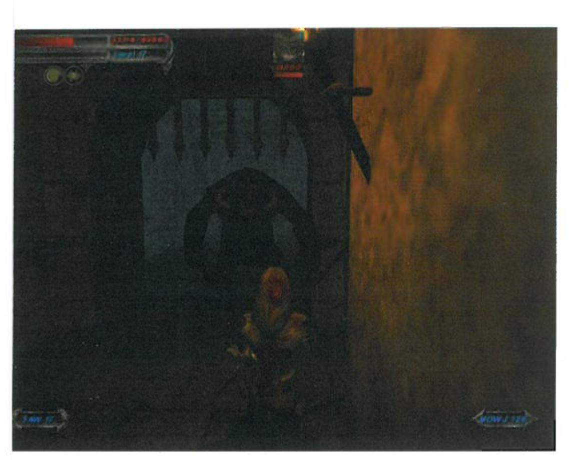
–Fue fácil. Solo tuve que elegir entre un trabajo y un sueño. Yo creo que ni lo pensé.

–Diseñaste tus propios mapas para 'Duke Nukem 3D', 'Quake', 'Quake II' o 'Unreal'. Incluso llegaste a cofundar la liga profesional española de 'Quake II' ¿A qué se debe esa implicación, esa atracción por ese género?

–No sabría explicarlo. En aquella época los fps me producían verdadero asombro. Por otra parte, cuando encontré las herramientas de diseño que 3D Realms había usado para crear *Duke Nukem* casi me desmayo porque para mí ahí estaba la "piedra filosofal", así lo habían hecho. Y yo quería hacer lo mismo.

– ¿Sigue la formación de psicólogo estando presente en tus juegos?

– Por supuesto, uno es la suma de sus experiencias.



–¿Qué es lo que te gustaba o lo que te gusta tanto de id Software?

–Me asombraron con sus juegos, abrieron mi mente a un nuevo mundo. No puedo recordar las noches que pasé en vela con *Doom*, *Doom 2*, *Hexen*... Y cuando llegó *Quake*, aquello ya fue el acabose. Todos los *shooters* aparecidos desde entonces no son sino apuntes a pie de página de semejante maravilla.

–¿Cual fue tu participación en 'Blade'?

–Diseño de niveles.

–¿Virtudes y defectos de 'Blade'?

–Es un juego brillante oculto bajo un acabado desastroso.

–De ser parte de una plantilla en Rebel Act, a dirigir todo un equipo en Mercury Steam para realizar 'Scrapland'. ¿Un cambio notable, no?

–Sí, todavía me estoy recuperando.

–¿Quién funda Mercury Steam?

–Carlos Rodríguez, Darío Halle, Emilio Gutiérrez, Alberto Sendín, Rafa Jiménez, Mercè Salichs, Raúl y Pablo Rubio, Ignacio Navas y yo mismo. Todos estábamos en Rebel Act cuando cerraron a excepción de Pablo Rubio e Ignacio Navas, que eran nuestros socios capitalistas por así decirlo.

–¿Cuándo surge la oportunidad de realizar 'Scrapland'?

–Empecé a diseñar *Scrapland* en cuanto Rebel Act cerró. Estuvimos trabajando en casa y como podíamos hasta que unos me-



ses después ya estuvimos en disposición de alquilar oficinas, trasladarnos y empezar a contratar gente.

–Después de seis años, ¿qué destacarías de 'Scrapland'?

–No puedo ser objetivo de ninguna manera con *Scrapland*. Yo diría que es un juego asombroso lastrado por falta de tensión especialmente en su *gameplay*. Aprendí una cosa con *Scrapland*: en videojuegos tienes





Arriba: «American McGee's Scrapland», instantáneas.
Abajo: «Clive Barker's Jericho», instantáneas.



que ser obvio hasta la náusea o la peña no entiende un carajo lo que propones.

–¿Codemasters fue a vosotros o tuvisteis que convecerles de que erais los más apropiados para desarrollar 'Jericho'?

–Les convencimos con una demo en tiempo real de 15 segundos -en serio-.

–¿En 'Jericho' aportaste ideas tuyas de los niveles que diseñastes en Quake o Quake II?

–Realmente no.

– 'Jericho' parece transmitir la visceralidad de los juegos de id Software. ¿Es así? ¿O mirasteis hacia otros juegos de disparo en primera persona?

–Así es. Buscamos deliberadamente esa visceralidad. También tuvimos que echar un vistazo a otros *shooters squad-based* ya que en *Jericho* juegas con un escuadrón de seis personajes,

–Y después, 'Castlevania: Lords of Shadow'. ¿Cómo encuadrarias este capítulo en una serie que tiene tan larga trayectoria?

–*Lords of Shadow* es un reinicio total de la saga. Es el capítulo cero por decirlo de alguna manera.

–¿Destacarías algún 'Castlevania' en especial? ¿Por qué?

–*Super Castlevania IV*. Porque es como esas canciones que uno oye en su juventud y cuando es mayor le evocan tiempos pasados.

–En 'Castlevania: Lords of Shadow' habéis realizado una producción muy ambiciosa a nivel jugable y visual, pero mucha gente destaca ante todo la dirección artística y ambiental, lo que empieza a parecer una constante en Mercury Steam. ¿A qué crees que es debido?

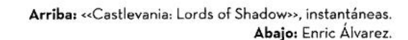
– Como bien dices, es una constante. Nos gusta contar historias y hacerlo de esa manera.

– Nos sorprendió que Koji Igarashi no estuviera vinculado en el proyecto tras más de diez años produciendo la serie 'Castlevania'. ¿Os extrañó en un principio que no formara parte del equipo de Konami dirigido al proyecto?

– No. Desde el principio Konami nos dejó claro que estaban interesados en nuestra visión, que querían un reinicio total.







"Tanto 'Scrapland' como 'Lords of Shadow' son cosecha propia."

Arriba: «Castlevania: Lords of Shadow», instantáneas.
Abajo: Enric Álvarez.







–¿Cuál crees que es el motivo de ese acercamiento occidental de la serie? ¿O es circunstancial?

–Francamente no lo sé. Se dice que la industria japonesa está en horas bajas. En nuestro caso, Konami se acercó a Mercury Steam con las ideas muy claras con respecto a lo que querían.

–American McGee, Clive Barker, Hideo Kojima, creadores que apadrinan los juegos que desarrolláis. ¿Para cuándo una propiedad intelectual vuestra? ¿O aún es pronto? ¿Demasiado riesgo?

–Tanto *Scrapland* como *Castlevania* son cosecha propia. Historia, diálogos, jugabilidad, diseño artístico. Todo ha sido concebido y desarrollado aquí. Con *Jericho*, Codemasters no nos dejó demasiado margen creativo y además el proyecto tuvo muy pocos recursos para lo ambicioso que pretendía ser. Quiero decir que –con excepción de *Jericho*– MercurySteam crea y desarrolla. No sabemos ni queremos trabajar de otra manera. Otra cosa es que al público le llegue que American McGee o Hideo Kojima apadrinan nuestros proyectos y dé por sentado que también los conciben. No es así en absoluto.

- ¿Qué criterio seguís en Mercury Steam para sopesar qué desarrollos tienen posibilidades?

– Hacemos lo que nos pide el cuerpo como jugones y como creadores.

–¿Qué es lo que destacarías por encima de todo en el equipo de MercurySteam?

–Hambre, voluntad y talento.

–¿De qué manera tu experiencia en los anteriores juegos se ve reflejada en 'Castlevania: Lords Of Shadow'?

–Aprendes muchas cosas en cada desarrollo, sobre todo de la inmensa cantidad de errores que cometes. En el caso concreto de *Castlevania*, lo que más se nota es que hemos sabido inyectar tensión, interés, dramatismo al juego. *Lords of Shadow* es como una montaña rusa de sensaciones. Es la primera vez que nos proponemos eso al principio del desarrollo y lo logramos.

–¿Cuál crees que es la parte más difícil de tu profesión?

–Ninguna. Es un placer y un privilegio trabajar rodeado de dragones, espadas legendarias, historias inmortales…

–¿Cuáles dirías que son las tres cualidades que hay que tener para ser un buen diseñador de videojuegos?

–La primera es la inquietud constante por mejorar, rayando en la obsesión. El verdadero talento nunca es acomodaticio. La inspiración no le viene a uno, sino que sale del interior, a menudo con dolor. La segunda, humildad extrema. Siempre hay alguien mejor que tú. Siempre. Y la tercera, ambición desaforada e ilimitada por crear.

- ¿Y para ser un buen director?

– Añade a lo anterior una cierta compulsión sadomasoquista.

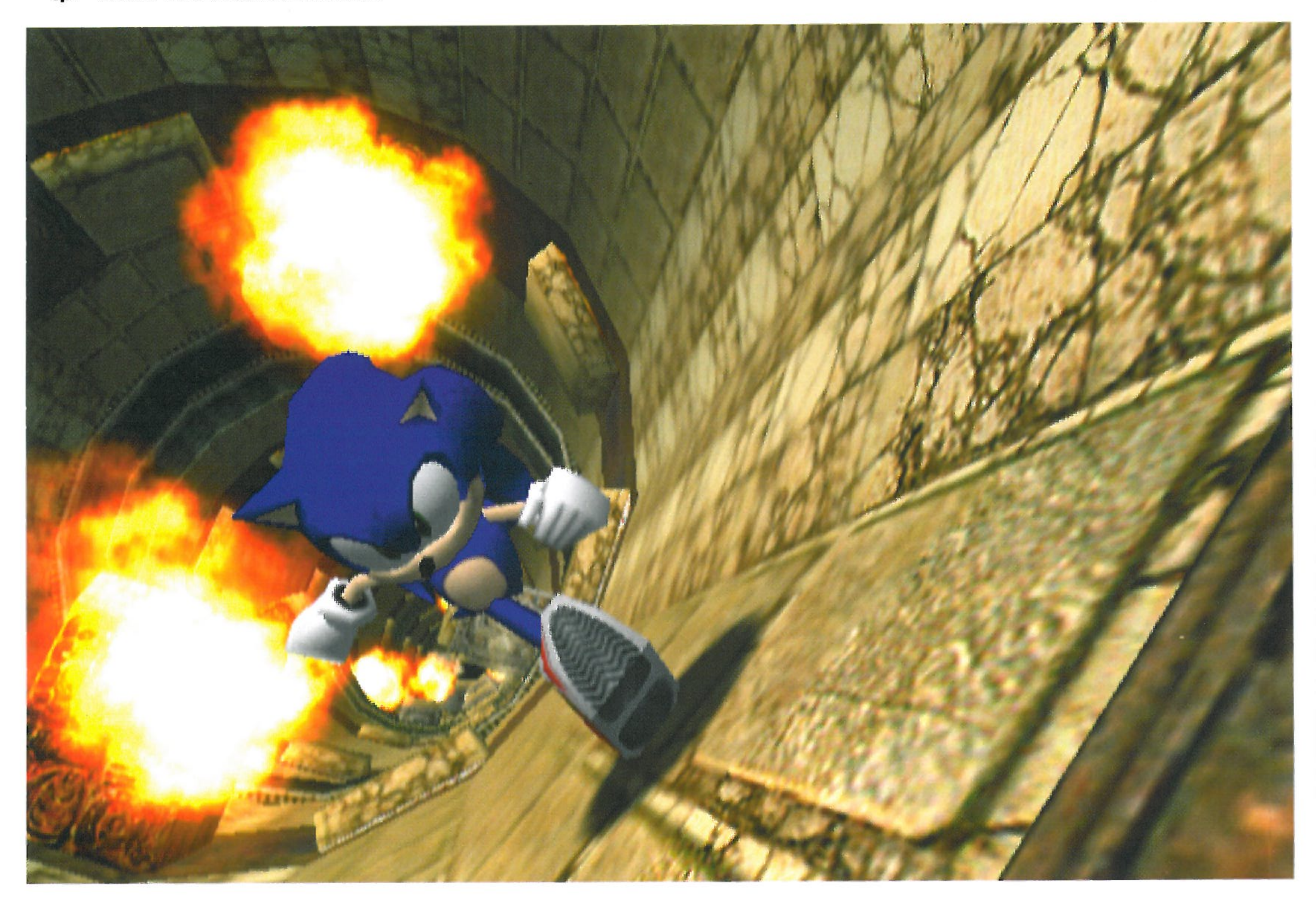
- Tu nombre se asocia con el éxito en la industria española. ¿Qué piensas al respecto?

– Estoy encantado. Mis planes malignos para dominar el mundo van bien.

- ¿Qué le pides a la industria y a la cultura del videojuego?

– Que se preparen para lo próximo de MercurySteam. Os vais a quedar de piedra. **//**





Embriaguez de posibilidades

Por Ferran González

Resulta determinante el objetivo de uno de los primeros títulos de salida para Dreamcast. SEGA con **SONIC ADVENTURE** quiere llegar a todos los rincones: jugables, sociales y económicos. Pero el querer no siempre es poder. Y la impaciencia por demostrar tanto no siempre surge como es debido.

Cuando una nueva consola sale al mercado se entreven de inmediato filosofías y políticas empresariales con mejor o peor atino. Tras estas máquinas hay un concepto mercantil, pero también social e incluso cultural. Un modo de entender los productos como entretenimiento específico. La reunión de la familia de Famicom, la apertura global de PlayStation, la traslación fidedigna de las salas recreativas al hogar por parte de Saturn o NeoGeo son ideas transformadas en artefactos capaces de soportar juegos en su mayoría indicados y dirigidos a representar el significado de la respectiva consola. De hecho, Dreamcast pertenece a ese grupo donde primordialmente la conversión de los juegos *coin-op* a nuestros televisores es una de sus principales metas. Pero a diferencia de la anterior consola de SEGA, Saturn, la compañía de Tokio aprende de sus errores y se prepara para trastocar sus originales directrices. La razón está influenciada por la pesada losa que han dejado en el terreno de la industria de los videojuegos compañías como Sony y su abarque total de géneros con PlayStation y la eterna especialización en el concepto de familia de Nintendo con Nintendo 64.

SEGA quiere demostrar que está en el primer puesto –o al menos en el primer orden– de avances tecnológicos y jugables. Para ello, el tercer título de su nueva consola es *Sonic Adventure* (*íd.*; SEGA, 1998) después de la salida tambaleante de *Virtua Fighter 3TB* (*íd.*; SEGA, 1998) y *Godzilla Generations* (*íd.*; SEGA, 1998). Un juego en el que su principal tarea es ratificar la magnitud de la compañía. Un juego donde las tres dimensiones y la jugabilidad que ubica son el más importante motor de motivación y exhibición. Un juego, empero, que se resiente de la misma grandilocuencia de la cual está concebido. Sea por ajustar fechas comerciales, sea por inexperiencia en los nuevos campos surgidos, *Sonic Adventure*

es un gran juego que peca de incompleto por culpa de pequeños detalles –y alguno no tan minúsculo– que afean parcialmente el producto final. En este título hay grandes ideas astutamente concebidas, excepcionalmente dibujadas y magistralmente maquilladas. Pero no muy bien programadas. Y es que es en los códigos, cámaras y colisiones de *Sonic Adventure* donde el juego empequeñece lo grande que quiere ser.

PEQUEÑOS DESCUIDOS

Una lástima, que en su momento no se vio o no se quiso darle la importancia suficiente, ya que *Sonic Adventure* tiene un magnífico potencial. A diferencia del otro estandarte en plataformas y protagonizado por su "archienemigo", *Super Mario 64* (*íd.*; Nintendo, 1996), este sí depura prácticamente todos los errores informáticos, lo que permite demostrar que la perfección jugable y el revisado o testeo concienzudo son premisas absolutas en Nintendo, y con las que hacen gala de su maestría. SEGA, por el contrario, y especialmente Sonic Team y los responsables del juego –Yuji Naka como productor y Takashi Iizuka como director– no pulen lo debido en pro del abanico apabullante de opciones jugables de *Sonic Adventure*. Craso error. Si una de las direcciones en que Nintendo es riguroso hasta la obsesión es que sus juegos tengan el menor daño de programación posible, Naka e Iizuka no lo tienen –o no pueden– tenerlo demasiado en cuenta (1). Es ahí principalmente donde a *Sonic Adventure* le pesa, le molesta ese descuido.

> "El tercer título de Dreamcast se resiente de la misma grandilocuencia de la cual está concebido."





Sonic Adventure está propuesto, a pesar de su resultado final, de la manera siguiente: una aventura multipersonal, *rashomoniana*, es decir, un planteamiento en el que los protagonistas –Sonic, Tails, Knuckles, Amy, etc.– construyen el juego a través de su puntos de vista diferentes. Con una misma historia, varios personajes se cruzan e interrelacionan en el guión establecido. Pero, incluso conteniendo agujeros argumentales y contradicciones narrativas, la planificación formal es excelente, una prueba de por qué Sonic Team es el segundo equipo más importante dentro de SEGA tras AM#2. Excelente porque atrae irremediablemente a jugar sus escenificaciones alrededor de las fases de acción, que a su vez son inducidas en torno a las de aventura. Unidas convierten a *Sonic Adventure* en un proceso completo, menos puro que el de *Super Mario 64*, pero también menos encorsetado, incluyendo herramientas de búsqueda típicas de los juegos RPG japoneses, que hermanan con la herencia de la velocidad y la acción de los anteriores títulos de plataformas de Sonic, esencialmente los realizados en MegaDrive, y explota por fin las limitaciones 3D que acusaban meritoriamente sus mejores plataformas de Saturn.

RESCATE HISTÓRICO

Destacan en el juego especialmente las fases de acción donde Sonic es protagonista. Estas, presentes en la práctica totalidad del juego, se basan en la velocidad y el espectáculo, donde la naturaleza bucólica, la robótica *anime*, los parques de atracciones y la arqueología (en menor medida) son la presencia y herencia vital que ha ido acompañando al erizo desde su primera incursión en *Sonic The Hedgehog* (íd.; SEGA, 1991). Iizuka y Naka consiguen perpetrar toda esa imaginería, ya propia del universo de Sonic, en la que la plasticidad y la gama de colores siguen siendo constantes, gracias en parte a Naoto Ohshima, responsable de que el cariño que tiene por sus precedentes gráficos los veamos en prácticamente todo el universo que se ha ido construyendo a través de los años en los juegos de Sonic Team. En el rescate de escenarios principales por ejemplo, vemos como se incluyen referen-

cias tanto jugables como emotivas a juegos anteriores del estudio como *Nights Into Dreams...* (*íd.*; SEGA, 1996) en los anillos que usa Tails en sus carreras o en uno de los pinball a los que podemos acceder en el Casino. A su vez, el juego realza los logros conseguidos de juegos dispuestos en 3D en trabajos pasados, como el juego de Nights o *Burning Rangers* (*íd.*; SEGA, 1998), y potencia esa experiencia gracias al hardware de Dreamcast.

Sonic y compañía se adaptan perfectamente a los entornos mediante artilugios plataformicos integrados en sus avances hacia el objetivo de fase. *Loops*, aceleradores, rebotadores y anillos se disponen con acertada intención. La reutilización, recorte y modificación de las fases de Sonic en las historias de los otros personajes son, además de un aprovechamiento lógico del desarrollo ya conseguido, una muestra de la buena realización del espacio al ser comodines en las diferentes oportunidades que protagonizan los secundarios, así como determinando estilos diversos de jugar. Tails, por ejemplo, tendrá precisamente la función más competitiva, al contener únicamente carreras cronometradas contra Sonic o Dr. Robotnik. Knuckles, con su especialidad de trepar, está planteado con un rol más cercano a la búsqueda de objetos en el terreno. Amy, con su martillo, vierte el estilo más clásico y más conservador; E-102, con la atracción de objetivos en su arma, nos ofrece un ligero viaje a los juegos de disparo y acción; y el gato gigante de nombre Big nos lleva totalmente al género de los juegos de pesca –muy popular en Japón–. Y así van diferenciándose a modo de juego todos y cada uno de los personajes que cierran el más ambicioso título de Sonic.







DEMASIADO DE TODO UN POCO

De hecho, el conjunto de aventuras –de mayor o menor acierto–, a través de esa diversidad de jugabilidades diferentes, parece ser el mayor propósito de *Sonic Adventure*: abarcar cantidades importantes de herramientas y detalles diferentes para componer la aventura –de plataformas– más grande posible. *Sonic Adventure* es un hombre orquestra hecha disco de Dreamcast. Y como tal, vienen intrínsecas las obvias limitaciones. Al querer aglutinar tal número de aspectos, algunos destilan un aire de gratuidad/oportunismo, como la cría de los Chaos, mirada directa a los *Pokemon* de Nintendo o más incisivamente a los *Tamagotchi* de Bandai. Naka e Iizuka fagocitan géneros con tal voracidad que parte del juego se resiente de su función global. Los pinball de la fase del Casino, la pesca de Big, las fases de velocidad pura (no las de Sonic) o las de disparos aglutinan al final tal variedad de modos jugables que su poca profundidad ofrece un resultado complaciente a medias, incluso con un punto de simpleza. Se entrevé un gigantesco estudio sobre estas fases pero desgraciadamente quedan muy por debajo de la intensidad vista en las referencias, sea *Panzer Dragoon* (*íd.*; SEGA, 1995) o *Burning Rangers*. Sonic Team se complica la vida al proponer al mundo un juego que quiere abarcar todo tipo de géneros y situaciones jugables, que si bien consigue resultados satisfactorios en algunos de los personajes, otros tantos quedan mermados por la intención de crear tal envergadura de modos de juego. El resultado final yace en *Sonic Adventure* como un proyecto de ambición excesiva y a la vez frustrada por una gula que ennegrece parte del título. Estas ganas de comerse el mundo les hace olvidar que no siempre la cantidad es equitativa a la calidad. Y lo siguieron sin entender en su lanzamiento mundial, al incluir en la versión internacional (2) opciones tan mediáticas como Internet y, por el contrario, seguir sin poder manejar satisfactoriamente a Knuckles en alguna de sus fases por no pulir el sistema de cámaras. **//**

(1) Posiblemente por la presión de la alta esfera ejecutiva de SEGA entorno al lanzamiento de la consola Dreamcast.
(2) La que aquí se analiza.



Cubierta original.

1998, Japón. **T.O.:** Sonic Adventure (International). **Sistema:** Dreamcast. **Región analizada:** EUR. **Desarrollo:** Sonic Team. **Producción:** SEGA. **Director:** Takashi Iizuka. **Productor:** Yuji Naka. **Director de arte:** Kazuyuki Hoshino. **Diseño de personajes:** Yuji Uekawa, Takashi Iizuka, Takao Miyoshi, Yojiro Ogawa. **Historia:** Akinori Nishiyama. **Productor de película CG:** Naoto Ohshima. **Programación:** Tetsuo Katano. (Personajes) Masanobu Yamamoto, Kouichi Toya, Yasuhiro Takahashi, Kazuyuki Mukaida. **Diseño efectos visuales:** Sachiko Kawamura. **Música:** Jun Senoue, Kenichi Tokoi, Fumie Kumatani. **Sonido:** Masaru Setsumaru, Tatsuyuki Maeda, Yutaka Minobe, Takeshi Endo. **Música:** Jun Senoue, Kenichi Tokoi, Fumie Kumatani. (Ver más en **www.star-tmag.com**)

La épica de las mascotas

Por David Catalina

Confundido entre un miasma de seres peludos clónicos y una exagerada paleta de colores surgió un héroe dispuesto a convertir **ROCKET KNIGHT ADVENTURES** en un clásico de los 16-bits, y a demostrar su valía al margen de la moda del momento.

A principios de los años noventa los salones recreativos empezaban a ver cómo su luz se apagaba en favor del calor hogareño y las consolas de sobremesa. Era un mercado que se había desarrollado de forma paralela durante los años ochenta, un feudo que Nintendo gobernaba con mano de hierro con su Famicom. Con la llegada de los 16-bits de la mano de Nintendo y SEGA el mercado comenzaba a mutar, adquiriendo una posición dominante, y en ese espacio gozaban de especial protagonismo los personajes que actuaban como abanderados de cada compañía: Mario para Nintendo, y Sonic para SEGA.

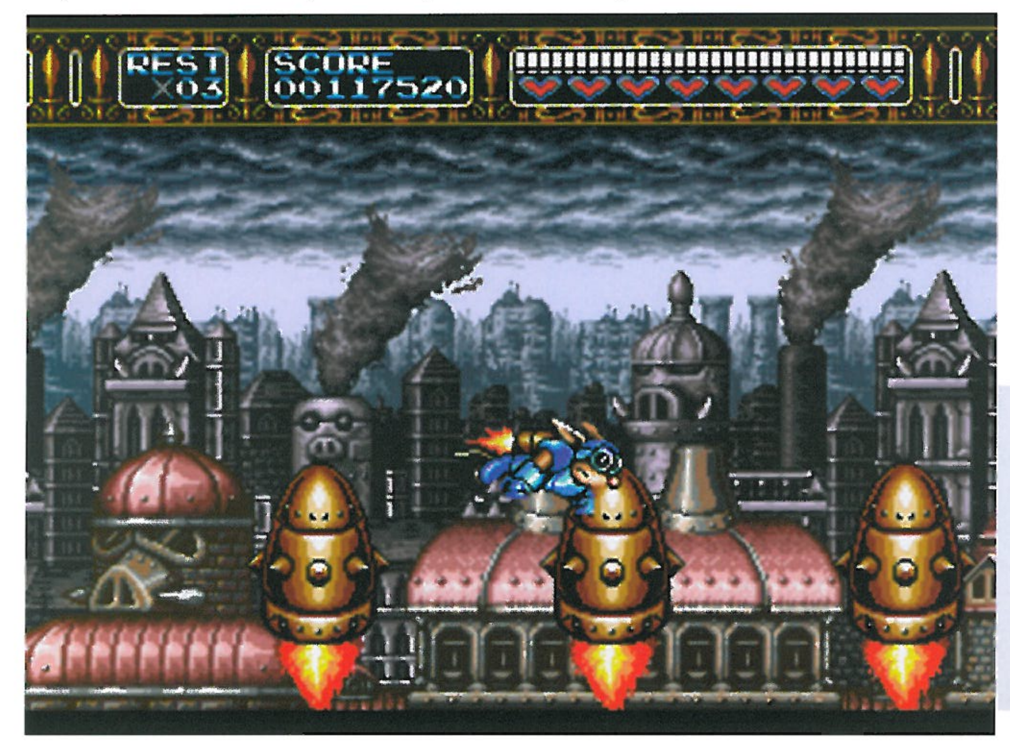
No tardaría en producirse una gigantesca explosión de mascotas protagonizando juegos de plataformas, y Sparkster, protagonista de *Rocket Knight Adventures* (íd.; Konami, 1993), ocupó –durante poco tiempo, eso sí– el trono de mascota de Konami. Curiosamente, aunque Konami había trabajado tradicionalmente con Nintendo en el mercado casero, pronto llegaron a un acuerdo con SEGA que proporcionaría a sus usuarios algunos de los mejores momentos jugables de sus vidas. Ese fue uno de los logros de este juego diseñado por Nobuya Nakazato, entre cuyos títulos encontramos otros ejemplos de lo que la fusión de arcade y consolas podían ofrecer: suyas son joyas como *Contra III: The Alien Wars* (*Tamashii to ra Supirittsu*; Konami, 1992) y *Contra: Hard Corps* (*Tamashii to ra: Za ha-dokoa*; Konami, 1994) –aquí conocidos como *Super Probotector* y *Probotector*, respectivamente–.

"'Rocket Knight Adventures' se incluye en ese grupo exquisito que Nobuya Nakazato realizó mediante la fusión de estilos."

Rocket Knight Adventures sorprende en el mismo momento en que se inicia la partida, pues en apenas unos segundos define su mecánica básica de juego: estamos ante un título de acción directa, con un leve componente de plataformas. Que esté protagonizado por una mascota no significa, en este caso, que nos enfrentemos a mapas enrevesados con decenas de secretos a descubrir a base de explorar cada rincón, volviendo sobre nuestros pasos cuando creemos haber dejado algo atrás. Con *Rocket Knight Adventures* el planteamiento de Konami es extremadamente lineal, sin la más mínima opción de hallar atajos, ítems ocultos, o habitaciones secretas, y la mecánica principal del juego para aumentar la puntuación y avanzar, afortunadamente, no se basa en recoger objetos que flotan por todo el mapa, sino en eliminar enemigos.



De ese modo, *Rocket Knight Adventures* nos trae a la mente clásicos de acción de los salones recreativos, más que los juegos de plataformas diseñados para consolas que se vendían como rosquillas en aquellos tiempos. En cualquier caso esa linealidad se traduce solo en niveles de fácil resolución, no en un estilo de juego inamovible.



LA AVENTURA DE TU VIDA

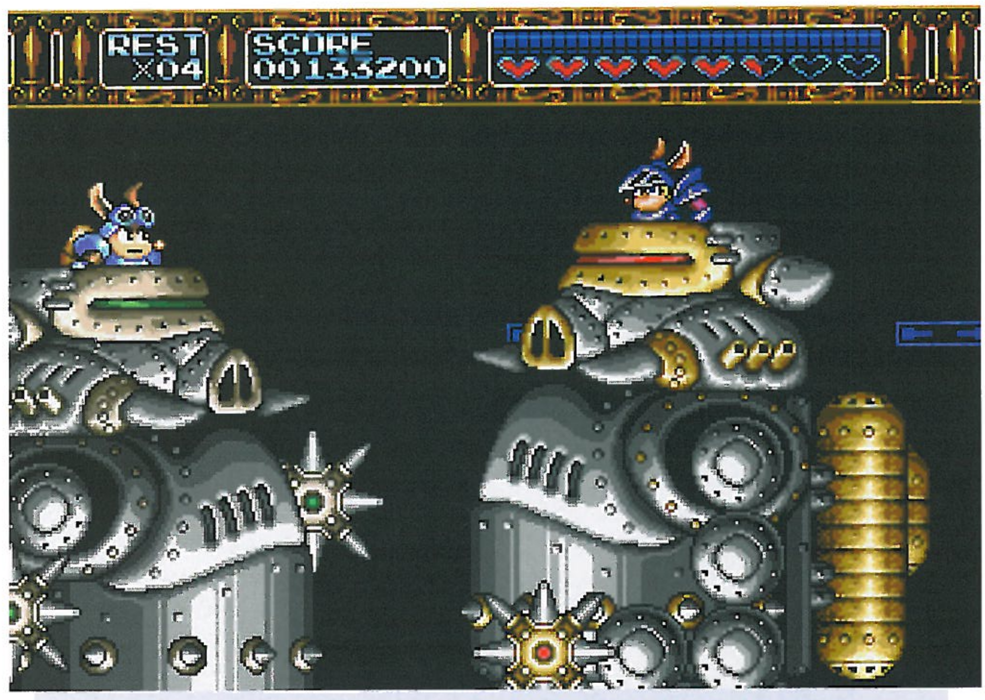
El desarrollo de *Rocket Knight Adventures* es sorprendentemente variado, sin posibilidad alguna de que el jugador se plantee si se está aburriendo o no. Con siete áreas distintas por recorrer, el valeroso caballero Sparkster se enfrenta a la difícil empresa de rescatar a la princesa de manos del malvado imperio de los cerdos, que para mayor desgracia han contratado los servicios del ca-



ballero negro, un roedor similar a Sparkster con unas habilidades parejas. Cabe destacar la ingente labor de diseño llevada a cabo por Shiori Satoh, que crea distintos ambientes perfectamente coherentes con el juego, un recorrido que empieza por el idílico feudo del rey, todo brillo y esplendor, rodeado de verdes prados, y termina en la diabólica base espacial del malvado secuestrador, pasando por enrevesadas cuevas y la propia capital de los cerdos. Esta última trae a la mente uno de los temas mejor enterrados en un juego de apariencia infantil, como es la defensa de la individualidad frente a la masa industrial y gris representada por los cerdos, que parecen surgidos de *Rebelión en la granja* de George Orwell. La capital en la que residen está sembrada de rascacielos en cuya azotea se utiliza una gigantesca cabeza de cerdo para adornarlos, para recordar a los habitantes que forman parte de una bien engrasada maquinaria bélica e industrial. Como es lógico, la polución impide ver el Sol, y los cerdos utilizan toda clase de ingenios mecánicos para combatir con Sparkster a lo largo del juego. Esa decisión de diseño marca un fuerte contraste entre el héroe y sus antagonistas: uno apenas va armado con una espada, y los otros poseen robots, naves de toda clase, armas de fuego, y una estación espacial. Lo desmesurado de la comparación también emparenta *Rocket Knight Adventures* con las novelas de caballerías, enlazando a Sparkster con Amadís de Gaula y otros míticos héroes con armadura y espada.

A pesar de la gravedad de la situación, la forma de presentársela al jugador es decididamente cómica, y los cerdos huyen en calzones, con los ojos desorbitados, en cuanto Sparkster los golpea con la espada. Más adelante se encuentra un enemigo envuelto para regalo, o se ve rodeado por unas gallinas enfurecidas tras arrasar su gallinero: el juego está sembrado de pequeños detalles y grandes absurdos que lo convierten en un viaje ante todo divertido.







EL ROEDOR MUTANTE

Si por algo destaca *Rocket Knight Adventures* a nivel jugable es por su constante mutabilidad, que hace que el juego esté revisando constantemente su mecánica. Arrancando con una serie de sencillos niveles con un leve componente de plataformas, lo justo para explorar el funcionamiento del cohete y sus rebotes, esenciales para superar determinados obstáculos arquitectónicos, *Rocket Knight Adventures* pronto pasa a ser un juego en el que Sparkster surca los aires a toda propulsión, para luego dar el salto a un arcade en el que hay que recorrer una serie de vías subido en una vagoneta –evitando caerse cuando dicha vagoneta salta y agachándose para evitar golpearse con los objetos situados a baja altura–, o nos invita a sobrevolar y sumergirnos en un lago en el que combatir con una serpiente marina mecánica, y más tarde nos introduce en una cueva a explorar a base de buceo, o nos obliga a coordinar nuestros ataques con el funcionamiento de unos mortales ascensores flotantes, e incluso se atreve a homenajear a *Nemesis* (*Gradius*; Konami, 1985) –en dos niveles distintos, uno en la capital de los cerdos, y otro directamente en el espacio–, en los que se incluyen los temidos jefes finales propios de los shoot'em up espaciales de Konami.

"'Rocket Knight Adventures' busca una inigualable agilidad jugable."

Por no faltar géneros, Konami también incluyó un segmento de juego en el que, montados en un gigantesco robot, el sacrificado Sparkster debe combatir en lo que unos torpes robots porcinos considerarían el estilo de juego propio de *Street Fighter*. Es obvio que no tenían un juego de plataformas al uso en

mente a la hora de crear *Rocket Knight Adventures*, sino la idea de situar una mascota propia de esos juegos que rompían récords de ventas en una serie de entornos secuestrados de varios tipos de juego, bañados con una irresistible capa de personalidad propia, buscando una inigualable agilidad jugable. El resultado es muy estimulante y original, pues con semejante cóctel genérico no hay lugar ni para el aburrimiento, ni para el descanso: la adaptación del jugador a cada situación ha de ser inmediata y sin explicaciones de ninguna clase, ya que por lo general Sparkster es lanzado de bruces a cada nueva situación, a veces literalmente, como cuando el padre de la princesa secuestrada lo lanza en dirección a una nave enemiga usando un cañón de circo.



LA SOMBRA DE SPARKSTER

El legado de *Rocket Knight Adventures* es más bien pobre a pesar del brillante inicio de su carrera: al juego original de MegaDrive le siguió una irregular secuela, simplemente titulada *Sparkster* (*Sparkster: RocketKnight Adventures 2*; Konami, 1994), que desestimaba toda la originalidad de su predecesor y lo convertía en un plataformas clónico más. Por fortuna, la versión creada ex profeso para Super Nintendo con el mismo título, lanzada también en 1994, recordaba y mejoraba en algunos aspectos (principalmente técnicos, dada la superioridad técnica de la consola) a *Rocket Knight Adventures*. Y así, Sparkster, estuvo desaparecido durante más de tres lustros, hasta que resurgió en 2010 a modo de juego descargable para PC, XBOX 360 y PlayStation 3 con el simple título de *Rocket Knight* (*íd.*; Konami, 2010). A pesar de la buena nueva de su resurrección, Konami delegó en Climax Studios para realizar esta actualización ignorando al equipo original, y los resultados, aunque más que aceptables en general, quedan muy lejos del derroche de imaginación y virtuosismo que es *Rocket Knight Adventures*. **//**



Cubierta original.

1993, Japón. **T.O.:** Rocket Knight Adventures. **Sistema:** MegaDrive. **Versión analizada:** EUR. **Desarrollo:** Konami. **Producción:** Konami. **Planificación:** Ohaji Banchoh. **Director:** Nobuya Nakazato. **Diseño de personajes:** Tat. **Diseño:** Shiori Satoh. **Programación:** Kenichiro Morio, Koji Komata, Kenji Miyaoka. **Música:** Masanori Ohuchi, Aki Hata, Masanori Adachi, Hiroshi Kobayashi, Michiru Yamane. **Sonido:** Shigemasa Matsuo, Osamu Kasai, Hideto Inoue. **Diseño caja:** K. Yoshihashi. **Supervisor:** Yutaka Haruki. **Productor:** Tomikazu Kirita.



Combos hiperbólicos

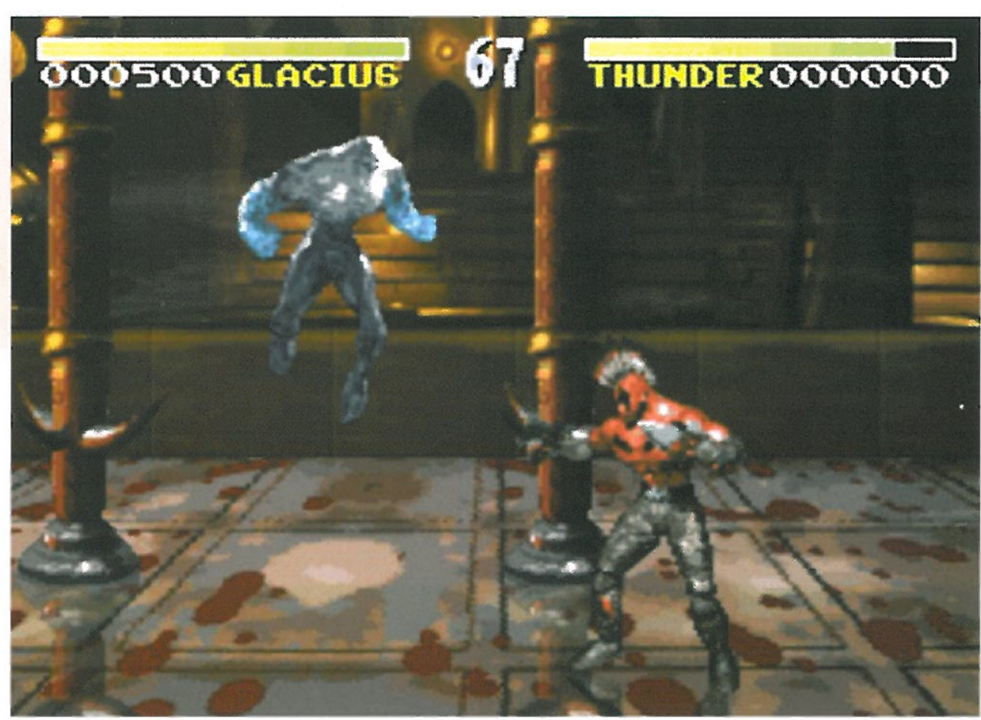
Por Gerard Aragón

Durante su etapa como Ultimate y hasta principios de los años 90, Rare se había prodigado en un buen número de arcades adaptados a plataformas como ZX Spectrum, MSX o NES. Es en 1994 cuando la compañía británica decide probar suerte en el terreno de los juegos de lucha con **KILLER INSTINCT**, título que canibaliza los referentes de la época, pero a su vez funda un nuevo estilo de juego basado en el exceso y la prolongación del combo.

La escena de los juegos de lucha vivió a comienzos de los años noventa un hecho sin precedentes. Obras como *Boxing* (*íd.*; Activision, 1980), *Karateka* (*íd.*; Jordan Mechner, 1984) o *Yie Ar Kung-Fu* (*íd.*; Konami, 1985) habían coqueteado en la década anterior con el género del *ring*, pero aún tendrían que pasar algunos años para que se produjera la seducción definitiva. Fue a cargo de Capcom y con *Street Fighter II* (*íd.*; Capcom, 1991), videojuego que marcó un antes y un después en la forma de concebir el uno contra uno. Ryu, Ken, Honda y compañía tomaron los arcades y, posteriormente, extendieron su hegemonía hasta las plataformas domésticas, pero eso solo sirvió de estímulo para que otras compañías buscaran su parcela en este territorio.

Mientras Ed Boon resolvía con éxito la suma de *sprites* digitalizados y hemoglobina en *Mortal Kombat* (*íd.*; Midway, 1992), SNK aprovechaba la tentadora NeoGeo como lanzadera para *Fatal Fury* (*Garou Densetsu*; SNK, 1991) o *Art of Fighting* (*Ryuuko no Ken*; SNK, 1992), juegos vastamente influenciados por el título de Capcom. Al otro extremo, SEGA, con Yu Suzuki al frente, sentaba las bases de la simulación y el primer contacto con los polígonos en el género con *Virtua Fighter* (*íd.*; SEGA, 1993). Es en este contexto de cambio donde Rare, fundada por los hermanos Tim y Chris Stamper, ve una oportunidad de mercado y decide, en 1994, llevar a cabo su primer experimento en forma de lucha *versus*: *Killer Instinct* (*íd.*; Nintendo/Rare, 1994). En la década de los ochenta, cuando era conocida como Ultimate, la compañía británica había centrado el grueso de sus esfuerzos en arcades de la talla de *Jet-pac* (*íd.*; Ultimate, 1983), *PSSST* (*íd.*; Ultimate, 1983) o aventuras como *Knight Lore* (*íd.*; Ultimate, 1984) para ZX Spectrum, Commodore 64 o MSX, entre otras. Rare, pues,





salta a un cuadrilátero bien defendido por los títulos paradigmáticos de la época sin ninguna experiencia previa en el campo, pero consigue salir airosa. Veremos por qué.

CARÁCTER AGLUTINADOR

Killer Instinct fue inicialmente pensado para recalar en el nuevo proyecto que Nintendo tenía en mente después de su paso por los 16 bits, Ultra 64. De hecho, en su versión arcade, el videojuego se anunciaba como tal, pero finalmente aterrizó en las filas de una ya veterana Super Famicom. Steve Patrick, un hombre de la casa, se encarga de liderar la adaptación a la consola de Nintendo, y la criatura pronto llega a los hogares. Rare decide vestir la propuesta con un contexto argumental ambientado en un futuro postapocalíptico en el que las megacorporaciones dominan el mundo, y Ultratech, la más poderosa de todas, se lucra gracias a la producción televisiva de un torneo a vida o muerte, *Killer Instinct*.

La espectacularización de la violencia en un medio de masas deviene en la excusa para aplegar un heterogéneo grupo de luchadores que deberán vérselas en el *ring* si quieren obtener la gloria. La plantilla, integrada por 11 combatientes, se revela de lo más derivativa: Cinder es un perfecto homólogo de Antorcha Humana, superhéroe de Marvel; el boxeador T. J. Combo y el indio Chief Thunder se asocian irremediablemente con Balrog y T. Hawk de la serie *Street Fighter*; Fulgore tiene un origen que se debate entre *Alien* (*íd.*; Ridley Scott, 1979) y *Terminator* (*íd.*; James Cameron, 1984) o, en el caso del licántropo Sabrewulf, Rare ya busca con premeditación el guiño nostálgico a su etapa anterior –Sabrewulf responde al nombre de un proyecto ludográfico que Ultimate llevó a cabo en 1984–.

Una vez en el juego, *Killer Instinct* impacta inicialmente por su estilización gráfica. Tomando caminos paralelos a los de *Donkey Kong Country* (*íd.*; Nintendo, 1994) o *Rise of the Robots* (*íd.*; Mirage, 1994), el título hace gala de *sprites* pre-renderizados, esto es, creando en primer lugar los modelos en 3D para plasmarlos después en un fondo bidimensional. Lo sorprendente del caso no es lo que se muestra, sino cómo, pues los personajes gozan de unas buenas animaciones que, dado el contexto, se distancian del acartonamiento presente en *Mortal Kombat* y de la inoperancia del citado *Rise of the Robots* en este apartado. El diseño de escenarios, encomendado a Chris Seavor y a Tim Stamper, acusa en la versión doméstica, *Killer Instinct* (*íd.*; Nintendo/Rare, 1995), los límites del hardware impuesto por Super Famicom y sufre algunos cambios significativos. Prueba de ello es la fase de Orchid, que en el arcade dibujaba un espectacular juego de zooms para magnificar la lucha en la terraza de un imponente rascacielos tridimensional, pero después quedó sujeta al puro estatismo y condenada a un insípido entorno plano. Hay, sin embargo, muestras de genuino gusto en escenarios como el de Sabrewulf, localizado en un morada de estilo victoriano, y notables trabajos de profundidad de campo que tienen su mayor exponente en la arena de Cinder, teñida en el horizonte por un paisaje industrial.

Para completar su carta de presentación, *Killer Instinct* presume de una fabulosa banda sonora compuesta por Robin Beanland y Graeme Norgate, que Nintendo y Rare optaron por lanzar junto al juego en el CD bautizado como *Killer Cuts*. Melodías impregnadas de un toque oriental, música electrónica e incluso sinfonías a ritmo de órgano se funden para crear un repertorio de temas inmortal. Todo este envoltorio asegura ya un resultado interesante, pero Rare todavía esconde su mejor as en la manga, que sacará a relucir una vez ahondemos en el sistema de juego.

LUCHA MODERNA

De entrada, *Killer Instinct* nos descubre una distribución recurrente de los golpes en flojos, medios y fuertes para puño y patada respectivamente. Nada que *Street Fighter II* no



hubiera consagrado unos años antes, pero que después resultará clave para los propósitos de Rare. Del juego de Capcom, la compañía también importa el *shoryuken* (1) como antiaéreo genérico, del que se aprovechan personajes de la talla de Jago y Fulgore. En cambio, no existe en *Killer Instinct* un culto al proyectil para jerarquizar el dominio sobre el escenario, pues todos los personajes cuentan con movimientos de evasión, ya sea en forma de acometidas o por medio del teletransporte, que los dotan de invulnerabilidad ante las bolas de energía.

> "El arcade de Rare crea un punto de inflexión respecto a su tradición."



Curiosa es la no presencia de agarres en el juego, así como la implantación de los denominados ataques desde arriba, que permiten romper la guardia baja del rival y evitan la prolongación de un bloqueo seguro –esto se ve compensado con el uso de barridos para vencer las guardias altas–. Otro mecanismo ya empleado en la época y que *Killer Instinct* asimila con toda naturalidad es el *cross up* o ataque cruzado desde el aire, que obliga al oponente a modificar la dirección de su bloqueo para no verse expuesto al daño. Los ganchos, claramente adquiridos de Mortal Kombat, y los distintos ataques especiales constituyen una opción más para quebrar la defensa de nuestro enemigo.

Sin embargo, es en el profundo sistema de combos auspiciado por Chris Tilston donde Rare crea un punto de inflexión respecto a su tradición. Y es que la obra pone encima de la mesa abundantes combinaciones que pueden llegar a superar los 40 golpes a través de unos patrones bien marcados. Cada personaje cuenta con un movimiento de apertura que se inicia con un ataque aéreo y que da pie a la realización de los llamados *auto-dobles*, ejecutados con dos botones y de diversa índole en función del luchador que estemos controlando. El éxito a la hora de introducir estos comandos nos recompensa con la posibilidad de continuar enlazando golpes normales e, incluso, de resetear el *auto-doble* para expandir todavía más los devastadores efectos del combo. Con el objetivo de evitar que el dominio ofensivo mancille el equilibrio del proyecto, Rare blinda la defensa con el uso del *combo breaker*, un movimiento especial que funciona para contrarrestar la cadena de impactos y que, igual que sucede con los *auto-dobles*, todo combatiente tendrá la capacidad de emplear, en este caso como herramienta de contraataque. Esto abre un gran abanico de posibilidades, puesto que cada secuencia precisa del *combo breaker* adecuado para ser interceptada, lo que exige por primera vez al jugador una actitud activa en los momentos de guardia.

Con todo, *Killer Instinct* debuta inicialmente en el género como un declarado espurio de *Street Fighter II* y *Mortal Kombat*, del que también recicla la idea del *fatality* (2) llevándola a su propio territorio –*Eternal Champions* (íd.; SEGA, 1993) ya lo había hecho tan solo un año antes–. No obstante, Rare inyecta en su obra demoledoras coreografías de golpes que establecen un nuevo ritmo en el género y que dignifican el combo como hipérbole. El acento británico de Rare en este *Killer Instinct* parece, junto a la estela de *X-Men: Children of the Atom* (*íd.*; Capcom, 1994), el catalizador de una tradición japonesa posterior que buscará el exceso y la barroquización del golpe en aras de mantener frescos los uno contra uno en 2D, siendo representativo el caso de *Marvel VS Capcom 2* (*íd.*; Capcom, 2000). La apuesta por reinventar el contraataque defensivo con el *combo breaker* también puede entenderse como una versión preliminar de los *parrys* (3) vistos en su continuación, *Killer Instinct 2* (*íd.*; Nintendo/Rare, 1995), y popularizados en *Street Fighter III* (*íd.*; Capcom, 1997). Por todo ello, la obra de Rare consigue hacerse un nombre en el género y se convierte, automáticamente, en un juego de lucha moderno. **//**

(1) Antiaéreo de la serie *Street Fighter* utilizado por personajes como Ryu, Ken o Akuma que consiste en el lanzamiento de un gancho a distintos niveles de altura en función del tipo de golpe: flojo, medio o fuerte.

(2) Técnica de remate fundada en la serie *Mortal Kombat* que se basa en la proyección de un ataque final, normalmente feroz y sangriento, en un reducido lapso de tiempo.

(3) Movimiento que, en posición de bloqueo, permite iniciar un contraataque al pulsar la dirección correcta justo al recibir un determinado impacto.



Cubierta original.

1995. Japón. **T.O.:** Killer Instinct. **Sistema:** Super Nintendo. **Región analizada:** EUR. **Desarrollo:** Rare. **Producción:** Nintendo. **Programador jefe:** S. Patrick. **Programador de soporte:** J. Stafford. **Programación adicional:** O. Norton, P. Wattis. **Artista:** D. Smith. **Música y efectos:** G. Norgate. **Programador jefe (Original):** M. Betteridge. **Programador de Mecánica (Original):** C. Tilston. **Programador Técnico (Original):** M. Hollis. **Programador 3D (Original):** R. Harrison. **Modelos y diseño de personajes (Original):** K. Bayliss. **Modelos y diseño de fondos (Original):** C. Seavor, T. Stamper. **Música y sonido (Original):** R. Beanland, G. Norgate. **Diseño de juego (Original):** C. Tilston, M. Betteridge, K. Bayliss, K. Lobb. (Ver más en www.star-tmag.com)

Herencia con honor

Por Ferran González

Con la producción del experimentado Keiji Inafune debuta como director Jun Takeuchi, diseñador del equipo de una saga como **Resident Evil** de la cual hereda muchos más puntos en común de lo que parece a primera vista. Samuráis, señores de la guerra y leyendas fantásticas convierten a **ONIMUSHA: WARLORDS** en un producto muy atractivo para un abanico amplio de jugadores.

Keiji Inafune siempre ha sabido cómo ganarse a todo tipo de jugador, tenga la edad que tenga. Por ejemplo, diversificando, diseñando y produciendo la pregnancia icónica de una de las series que ha estado en Capcom prácticamente desde sus orígenes: Megaman. Personaje ejemplo de conversión gráfica en referencia simbólica, de recurso cultural, económico y social –al igual que Mario en Nintendo, Pac-Man en Namco, o algo más tarde Sonic en SEGA– de una de las hoy grandes compañías japonesas, asentada a mediados de la década de 1980 en la carrera industrial de los juegos videográficos. Megaman se convierte en una franquicia a la que Inafune sabe sacarle jugo y es con ella donde empieza a entender el deseo de los jugadores y donde el sentido del oportunismo comienza a hacer mella en este grafista nacido en la prefectura de Osaka.

Ya en la serie clásica de Megaman desde sus inicios, Inafune contribuye en el equipo de Tokuro Fujiwara a extender la imagen del héroe biónico azulado tanto en Famicom (1) como en Super Famicom (2). A través de la serie *X*, menos *cute* y abstracta que la original, los mundos de Megaman se tornan más juveniles y figurativos. Y ya sin la tutela del creador de *Commando* (*íd.*; Capcom, 1986), se adapta a los nuevos tiempos de las 3D de mundos libres y dimensionados con la serie *Megaman Legends*.

Inafune empieza a producir propiamente en las etapas PlayStation y Saturn, cuando Fujiwara toma las riendas ejecutivas de la división doméstica (3). Pero si Megaman aún sigue dando que hablar –en la actualidad menos, ciertamente–, la irrupción de Disney Interactive a mediados de los noventa y el creciente control de sus propias licencias dejarían a la división doméstica de Capcom, y a su vez maestro y discípulo con un fuerte recorte de inspiración e ingresos. Tendrían que solventar el problema con Megaman y apoyarse en las versiones de los arcade que en ese momento triunfaban en las salas recreativas. Mientras tanto, gente como Shinji Mikami y Noritaka Funamizu dan a la compañía nuevas alegrías con la realización de títulos importantes como *Resident Evil* (*Bio Hazard*; Capcom, 1996) o la regeneración de *Street Fighter II* (*íd.*; Capcom, 1991) en *Street Fighter Alpha* (*Street Fighter Zero*; Capcom, 1995). Pocos años más tarde, y viendo el éxito abrumador de los juegos de zombis de Racoon City, Inafune y su equipo idean un nuevo juego, inspirado en la misma representación espacial que las aventuras producidas por Mikami. Al final, no sería hasta aproximadamente la salida de *Resident Evil 3* (*Bio-Hazard 3*; Capcom, 1999) cuando en Japón se comienzan a ver las primeras imágenes del juego en cuestión, de nombre *Onimusha: Warlords* (*Onimusha*; Capcom, 2001). Desarrollado inicialmente para PlayStation, tras muchos retrasos se decide trasladarlo al final a PlayStation 2, con lo que consigue el privilegio anecdótico de ser el primer juego (4) íntegramente hecho por la compañía de Osaka en la consola de Sony.



HISTORIAS TERGIVESADAS

Onimusha: Warlords relanza, con un especial cuidado en su parte gráfica, la mezcla diáfana de la arquitectura tradicional japonesa del siglo XVI (5) con la imaginería de leyendas patrias –mediante enemigos, monstruos y personajes históricos–. Éstas son desgranadas a través de referencias cinematográficas, especialmente de Akira Kurosawa gracias a *Los siete samuráis* (*Shichinin no samurai*; 1954), *Kagemusha* (*íd.*; 1980) o *Ran* (*íd.*; 1985); del arte de aquel período histórico; e incluso de series de juegos como la de *Mystical Ninja* (6) de Konami o la abultada colección de *Nobunaga's Ambition* (7), firmada por KOEI.

Dibujado por un departamento artístico que ofrece un notable cuidado por el detalle, su presencia en cada rincón del juego se vislumbra en un especial esmero en transportarnos a una época que, claramente distorsionada, es representada junto con los personajes controlados: Samanosuke –un samurái– y Kaede –una *kunoichi* (8)–. A través de un estilo hiperrealista, lleno de ambientes viciados y reminiscencias antinaturales, el guionista Noboru Sugimura continúa desenterrando filias prometeicas que anteriormente expuso en la saga de *Resident Evil*.



EXPERIENCIA RECUPERADA

Es en esta serie precisamente –y junto a la de *Dino Crisis*– donde Inafune y Jun Takeuchi devoran sus respectivos conceptos. Se instauran, junto a un equipo curtido ya en esas dos sagas, las pautas del diseño minucioso de los escenarios, detallados modelajes e incluso pronunciados encuadres de cámara. *Onimusha* se convierte en un título heredero de la estética contemporánea prorrealista, difuminada en una iconografía popular que, si bien no se aleja demasiado de la temática de los no-muertos de Mikami, sí destierra cierta parte importante de su mecánica. *Onimusha: Warlords* traslada sin embargo el sistema de juego de la famosa serie de zombis y modifica con acertada sensibilidad la lucha con espadas japonesas, aunque el arco y las armas arrojadizas sí se acercan al viejo control de apuntar de *Resident Evil*.

"'Onimusha' intenta, al menos, forjarse una identidad propia."

Es en el sistema de combate cuerpo a cuerpo, excepcional por su viveza y fluidez, donde *Onimusha* brilla realmente y nos deja manejar a los protagonistas con comodidad y fortaleza. Resbala en ciertas caídas de ingenio como los puzles o en algunos espacios para el combate, pero vuelve a levantar su destreza con la absorción de almas, la creación más destacable del juego de Takeuchi e Inafune, que refuerza la velocidad de la mecánica a un ritmo que llega por momentos a semejarse al ritmo semiarcade que nos ofrecía *Dino Crisis 2* (*íd.*; Capcom, 2000).

Sin despegarse de la experiencia pasada, *Onimusha* se intenta forjar una identidad propia que no consigue por muy poco al te-



Cubierta original.





ner que pagar demasiadas deudas jugables. Absorbe la valentía de *Resident Evil 3* y *Dino Crisis 2* con una transformación de soberbio maquillaje. Esto no quiere decir que *Onimusha* ofrezca un título cómodo, al contrario, respeta lo desarrollado anteriormente rescatando aquella pregnante narrativa; se depura el dinamismo de los personajes; y ofrece, en definitiva, un título menos rocoso que los producidos por Mikami e Hiroyuki Kobayashi (9). Sus momentos más memorables en la pantalla representan la consecuencia de cómo evolucionar los parámetros de acción directa que las sagas –teóricamente coetáneas– de *Resident Evil* y *Dino Crisis* resolvían en su justa medida.

PRINCIPIO DE PRUDENCIA

Takeuchi e Inafune tienen la responsabilidad de producir un éxito, del primero tácito, en la sucesora de PlayStation. Unas ganas de dejar huella tanto gráfica como técnicamente, que a punto están de conseguirlo, pero *Onimusha* no llega a ser determinante en su especifismo como juego, ya que para que esto fuera posible se necesitaba algo más que recopilar y adaptar tan literalmente. Falta una reinvención más contundente y declarada, algo que, al fin y al cabo, no se revela en el juego de Capcom.

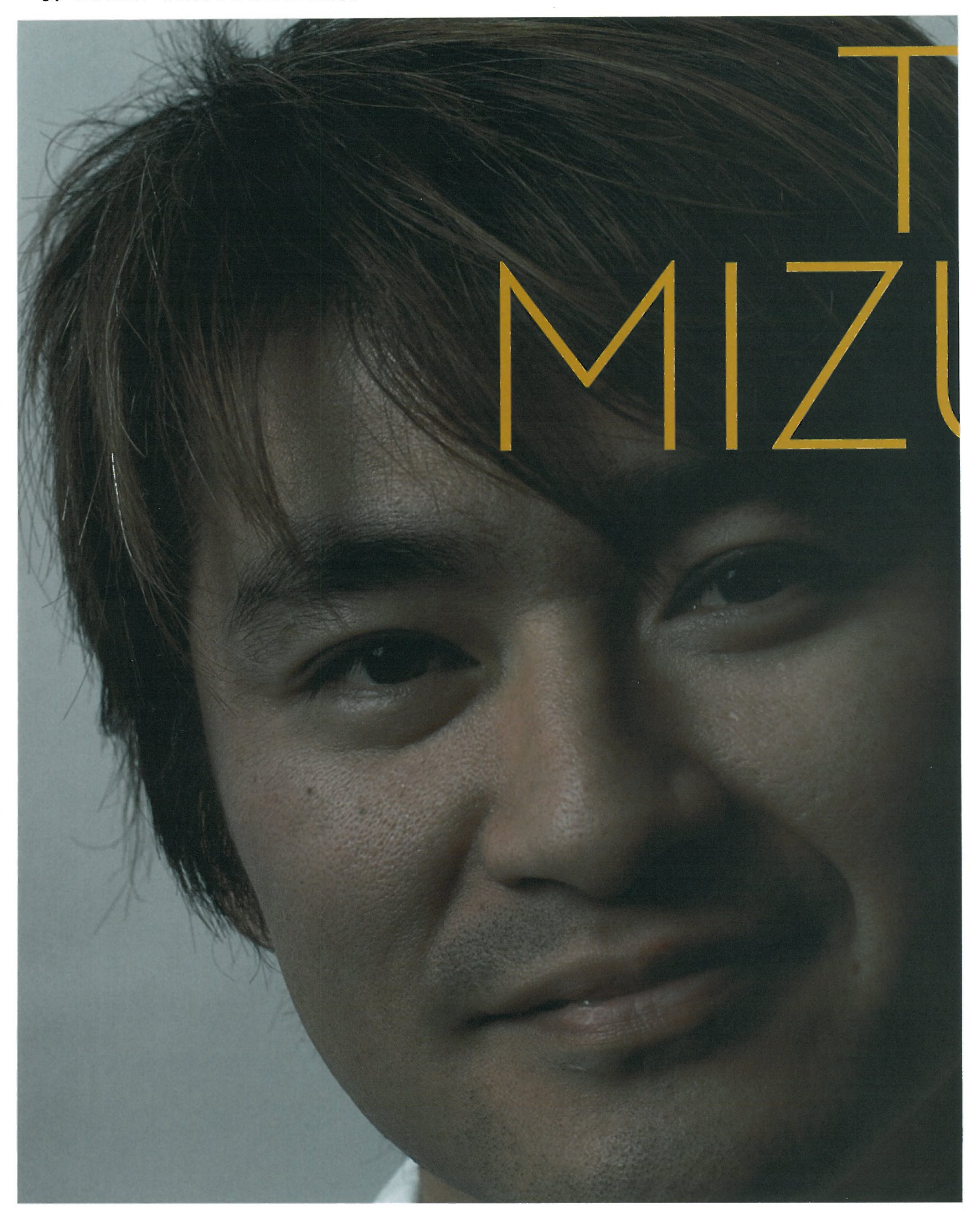
Es verdad que la inclusión de la absorción de almas y su trasplante a las espadas y sellos están bien discurridos, pero globalmente no aportan ninguna modificación importante en la manera de jugar –sólo me podría referir a una verdadera importancia de las nuevas adiciones en los duelos contra los jefes finales–. Inafune, por su parte, parece no arriesgarse en transformar un modo de juego que funcionaba desde hacía ya cinco años, y se prodiga un conservadurismo durante todo el título que refleja que el establecimiento de unos cánones son más fuertes que su truncamiento.

La línea de títulos producidos por Inafune vuelve a demostrar esa filosofía de producto arraigado en el principio de prudencia, que posiblemente otros productores o directores de la misma compañía como Yoshiki Okamoto o Shinji Mikami tienen mucho más difuminada. En *Onimusha* se mantiene un equipo ya experimentado, y por tanto Inafune juega casi sobre seguro, por lo que deja el riesgo y la experimentación para títulos menos forzados a llevar el peso de la compañía, véase *Megaman Legends 2* (*Rockman Dash 2*; Capcom, 2000).

Como punta de lanza de la consola de Sony por parte de Capcom, *Onimusha* refleja aquellas intenciones que ya un año antes experimentaríamos con *Resident Evil Code: Veronica* (*BioHazard –Code: Veronica–*; Capcom, 2000): una marcada experiencia emocional en forma de aventura gráfica, en la que aumenta el sentido de la acción respecto a la reflexión. Pero si en el título de los hermanos Redfield (10) resulta ser la puesta a punto –con todas las consecuencias– en su propia saga, *Onimusha* retiene ilógicamente detalles de su gráfica fotorrealista que podrían estar mejor resueltos. Como ejemplo, la inexplicable disminución de partes interactivas en los escenarios, lo cual implícitamente nos reconduce a una aventura más directa, pero también, por desgracia, menos absorbente. **//**

(1) En occidente se renombró por Nintendo Entertainment System o en sus siglas NES.
(2) O Super Nintendo (Entertainment System), renombrada de este modo en occidente.
(3) División dentro de Capcom dirigida a los productos destinados al consumo doméstico y no arcade.
(4) Realmente el primer juego fue el *Street Fighter EX3* (*íd.*; Capcom, 2001), desarrollado por Arika y producido por Capcom.
(5) Siglo central del período Sengoku de la historia japonesa, que se inicia pasada la mitad del siglo XV y acaba a finales del siglo XVI.
(6) Empezando por *Gambare Goemon! Karakuri Douchuu* (*íd.*; Konami, 1986) realizado para MSX.
(7) Su primer juego fue *Nobunaga's Ambition* (*Nobunaga no Yabou*; KOEI, 1986) y relacionados con este, *Inindo: Way of the Ninja* (*Inindou Datou Nobunaga*; KOEI, 1991), ambos para MSX y MSX2.
(8) Ninja del sexo femenino.
(9) Productor de *Dino Crisis 2*.
(10) Protagonistas de *Resident Evil Code: Veronica*.

2001, Japón. **T.O.:** Onimusha. **Sistema:** PlayStation 2. **Versión analizada:** EUR. **Desarrollo:** Capcom. **Producción:** Capcom. **Director:** Jun Takeuchi. **Productor:** Keiji Inafune. **Escenario:** Noboru Sugimura. **Planificación:** Tatsuya Hattori, Masashi Yoshida, Yoshifumi Fukuda, Kenji Oguro, Kazuhiro Aoyama, Hayato Tsuru "DickX", Motohide Eshiro, Takeshi Taniguchi. **Música:** Mamoru Samuragoch. **Programación:** Shinya Ikuta, Yasuhiro Anpo, Tsutomu Terada, Tomohito Ishihara, Youichi Kodama, Shingo Ohi, Yoshifumi Hirao, Tsuyoshi Misawa, Tsutomu Urago, Kiyoko Ariyoshi, Katsunori Oida, Souichi Itou, Toshihiko Tsuji. **Diseño:** (Personajes) Satoshi Takamatsu, Takahiro Kawano, Hiroshi Nakamura, Fuminori Satou, Kenichirou Yoshimura. (ver más en **www.start-mag.com**)


T
MIZU

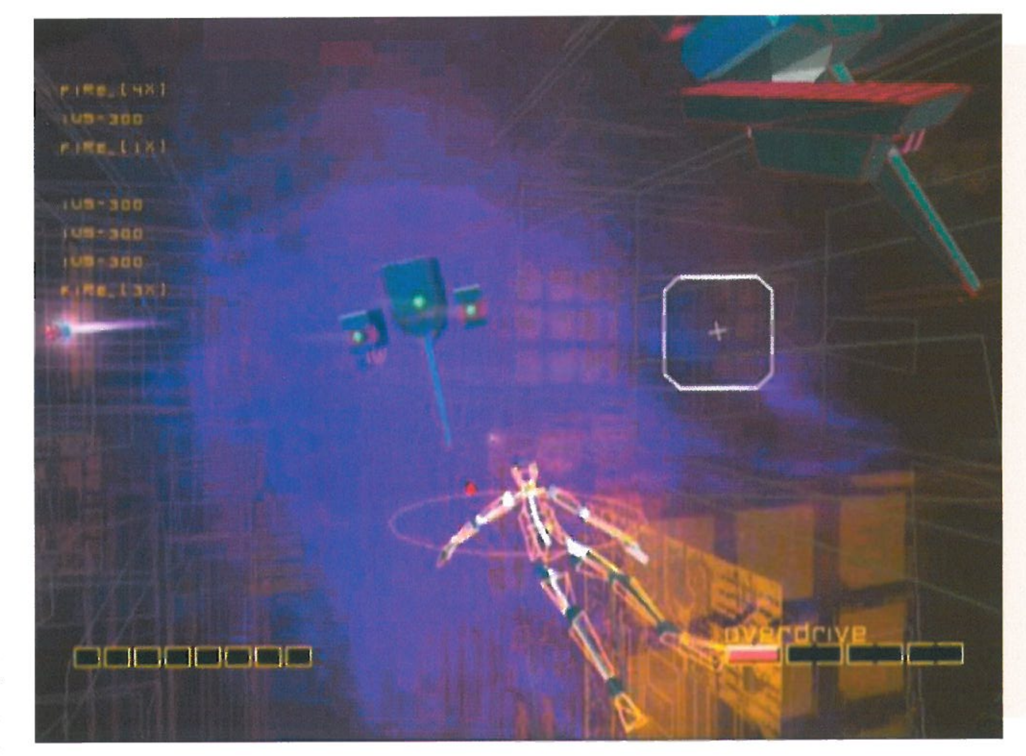
TETSUYA MIZUGUCHI

De la física a la música (Parte 2)

Por Ferran González

Esta segunda y última parte de este estudio dedicado a su notable faceta como productor arranca con **REZ** y concluye con las versiones digitales de algunos de sus juegos, que junto a su equipo en Q Entertainment ha ido desarrollando en el nuevo panorama ludográfico, el cual está en constante expansión.

Arriba: <<Rez>>, instantánea.
Abajo: <<Rez>>, nuestro avatar.



SINESTESIA Y NOSTALGIA

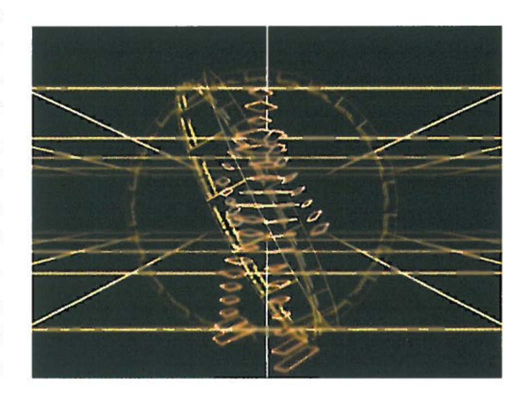
Mizuguchi, como hemos visto anteriormente, define sus juegos –con los equipos que ha trabajado– como conjuntos indivisibles negando mecánicas dispares, en los que se refuta la carencia de híbridos formales y la autenticidad en el aproximamiento al jugador mediante iconografías coherentes y atractivas de peso histórico pero no muy usuales. Esto empieza –si no lo era ya– a ser una constatación de un estilo propio y de características marcadas de su quehacer en la industria del entretenimiento videográfico. De hecho, la presencia catódica de sus juegos produce un fácil reconocimiento de coherencia personal donde la nemotecnia percibida en *Space Channel 5* (*íd.*; SEGA, 1999) abrirá paso en el siguiente proyecto a otro concepto menos cognitivo y más sensorial, la sinestesia.

Ya en 1998 Mizuguchi alumbraba a la cúpula de SEGA algunas ideas sobre *Rez* (*íd.*; UGA/SEGA, 2001). Tres años más tarde, y después de que Shoichiro Irimajiri le concediera el departamento AM#9, vería surgir en SEGA un nuevo planteamiento corporativo en base a sus departamentos en el cual nacería su propio estudio, dependiente de SEGA, pero con nombre y estatus corporativo propio, pasando a ser una especie de *second party*. Llamado United Game Artists (UGA), referencia clara a la compañía cinematográfica United Artists, que Chaplin, Fairbanks, Pickford y Griffith fundaron en 1919, y con las mismas ganas de remover el panorama en el que están inmersos, Mizuguchi y UGA deciden ir directos al riesgo y dar vida productiva a *Rez*. Paralelamente, no solo este estudio se encontraría en esa situación de libertad creativa y autorresponsable, en cierto modo privilegiada. Mientras que en los dos departamentos más importantes de SEGA, AM#2 y Sonic Team ,siguen teniendo una deuda histórica más fuerte que las demás secciones, sobre todo en relación a la marca y propiedades intelectuales que desarrollaban para el gran público, los demás "nuevos" estudios, sea el antiguo AM#3, ahora Hitmaker, o AM#5, ahora SEGA Rosso, son obsequiados por sus ideas logradas en esos tiempos: *Jet Set Radio* (*íd.*; SEGA, 2000) o *Crazy Taxi* (*íd.*; SEGA, 1999), que les aporta un valor de estudio traducido en marca y relativa independencia económica, ligadas a SEGA a modo de subsidiarias. Eso no quiere decir que AM#2 o Sonic Team se dedican exclusivamente a explotar sus series más emblemáticas, también en medio de toda esa revolución creativa en que estaba inmersa SEGA dan salida a piezas esenciales como *Shenmue* (íd.; SEGA/CRI, 1999) o *Phantasy Star Online* (*íd.*; Sonic Team/SEGA, 2000).

"En 'Rez' el jugador explora la música a través de sus acciones en el juego."

Pero volviendo a UGA y *Rez*, Mizuguchi intenta esta vez profundizar en el propio significado del juego como juego, en rastrear su alma. Para ello, la liberación de caducidad en el propio título es clave para conseguir salir airoso del problema propuesto. Al igual que en *Space Channel 5*, crear un sistema sencillo de juego, ofrecer un rol protagonista a la música y facilitar el manejo del *pad* de Dreamcast, sin perder la unicidad y el especifismo temático, se plantea de primeras con formas sonoras y visuales radicales, sin llegar al extremo de crear una imaginería nueva, sino de reinventar y reconducir todo un cúmulo de experiencias compartidas por gente como Jun Kobayashi, que se hace cargo de la dirección del juego y parte de una plantilla que tan notablemente habían desarrollado *Space Channel 5*. De esos retazos realizados o discurridos por su equipo en anteriores años, Mizuguchi comienza la andadura de su creación definiendo el concepto que marca la línea troncal de *Rez*. Para ello absorbe las ideas de un creador que trastocó el arte a principios del siglo XX.

De nombre Vassily Kandinsky, este pintor ruso fundador del grupo *Der Blaue Reiter* en la decada de 1910, y profesor de la escuela alemana de artes aplicadas Bauhaus, ofreció al panorama artístico obras fundamentales para entender la evolución y convivir con teorías que trastocaban la plástica y el arte en general como el cubismo. Referente de aquella pintura abstracta del período de entreguerras (1), Kandinsky teoriza sobre muchos conceptos (2), uno de los cuales es la sinestesia. Teoría –llevada a la praxis– que expongo de manera simple y básica para no extenderme demasiado: la música nos concede ciertas sensaciones que se pueden trasladar a través de colores y formas. Escuchando música podemos trasladar su percepción a la creación, como por ejemplo la pintura. Eso es lo que Kandinsky cabiló. Pero imaginemos que el pintor y profesor alemán hubiera nacido hace solo unas décadas y hubiera diseñado juegos videográficos. Probablemente habría publi-





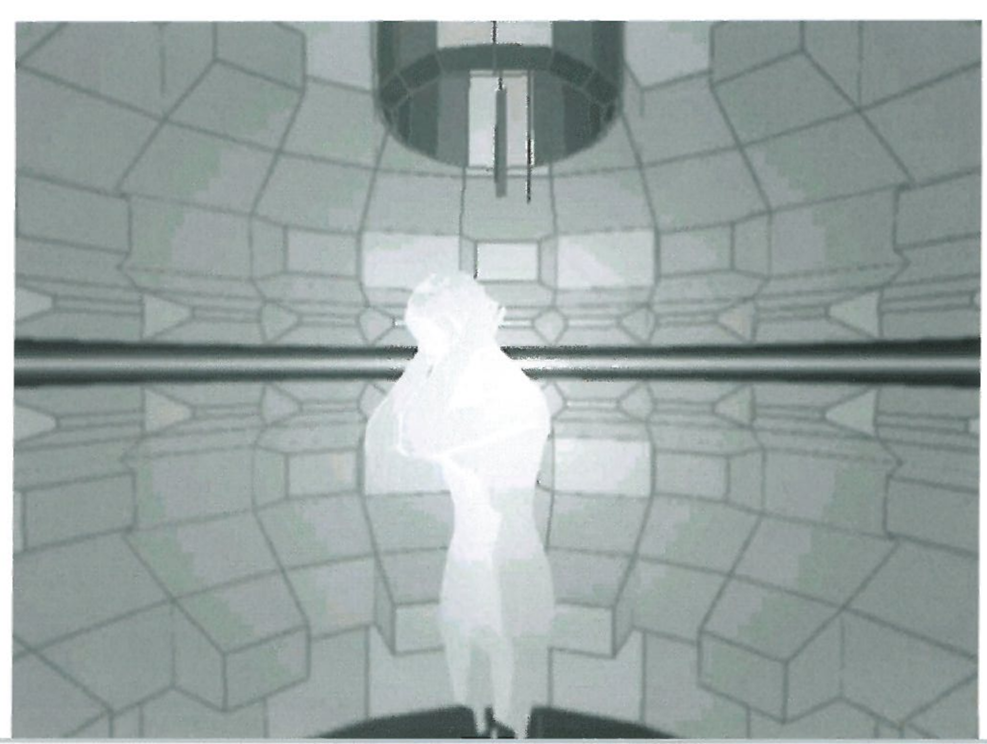
Arriba: <<Rez>>, instantánea.
Abajo: <<Rez>>, Eden .

cado algo parecido a *Rez*. Sabemos que un cuadro o una escultura no es un juego –en el sentido clásico del término–, pero *Rez* comparte la extracción de la música como componente activo en el desarrollo de la aventura. El jugador explora, en definitiva, la música a través de sus acciones en el juego.

Desarrollada por tanto esta idea, conllevará discurrir en qué género se ubica mejor. La pericia eslabonada de los *shooters on rails* de *Panzer Dragoon* (3) es clave para definir todo el envoltorio y la mecánica en el que se encuentra *Rez*. De hecho, en la plantilla de UGA encontramos varios miembros de Team Andromeda, el estudio interno de SEGA responsable de aquellos juegos, y que su experiencia es fundamental para refinar la producción de Mizuguchi. *Rez* comparte su sistema mecánico pero elimina la dificultad del primer *Panzer Dragoon* (*íd.*; SEGA, 1995) y simplifica la elaboración detallista en cuanto a argumento y diseño de *Panzer Dragoon Zwei* (*íd.*; SEGA, 1996). En Rez se mantienen solo los elementos cruciales que dejen llegar al jugador hasta la sensación de manejar una mecánica mínima apoyada por una parte artística no convencional, y muestra la intención no de regresión de unas pautas sino más bien de una purificación del método utilizado en los juegos de Saturn. Minimalismo engañoso que se traslada a través de gráficos vectoriales y polígonos de cromática plana e introduce los degradados para unas secuencias determinadas y pertinentes al guion de *Rez*.

Ese gusto por ofrecer tendencias existentes sin caer en los estereotipados modelos actuales de héroes, enemigos o entornos, no harán más que subrayar la apuesta radical de *Rez*. Para ello se rescatan visualmente símbolos cinematográficos como el interior de *Tron* (*íd.*, Steven Lisberger, 1982), el viaje final de *2001: Una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*; Stanley Kubrick, 1968) y los seres creados de silicio de *The Monolith Monsters* (*íd.*; John Sherwood, 1957). Corrientes artísticas de la primera época de globalización como el *Tech Art* o de los años sesenta como el *Op Art* de Vasarely, Riley y Anuszkiewicz; videojuegos como *Battlezone* (*íd.*; Atari, 1980), *Tempest* (*íd.*; Atari, 1980) o *Star Wars* (*íd.*; Lucasfilm/Atari, 1983). Se percibe también la iconografía de la informática de los años setenta, convertida a través del tiempo en un auténtico estilo gráfico debido a la reutilización de sus tipografías y colores como el negro de la pantalla y los verdes y naranjas de los códigos. Incluso se rescata el primerizo CAD (4) ya no como herramienta creadora de espacios 3D, sino como fiel reflejo de una particular belleza arquitectónica lanzada posteriormente como expresión artística e incluso histórica. Imaginerías que sirven para recrear un universo que se fusiona con elementos más relacionados con la naturaleza más primaria y más antigua, donde de nuevo *Panzer Dragoon* y sus criaturas vuelven a relucir debido al rescate de algunos de sus diseños visuales.

Todo esto es entrelazado con la parte musical, en la que se cuenta de nuevo con gente europea (5) como Coldcut o Adam Freeland, exponentes del auge de la llamada cultura de club que a finales del siglo XX y a principios del siglo XXI estaba alargando sus tentáculos para llegar a las radios más comerciales y erigirse como uno de los movimientos musicales más importantes de esos años. Son en las *rave* (6) que Mizuguchi frecuenta por las noches donde percibe una fuente inagotable de sonidos y luces que deja que su equipo en UGA implemente con rigurosidad y libertad creativa. De ahí que Mizuguchi no pierda tiempo y atraiga para su juego géneros musicales como el *tecno*, el *electro* o el *trance*, declarando así una sinergia entre culturas para la conceptualización global de *Rez*. Pero



esta vez, y a diferencia de *Space Channel 5*, la integración musical, esencial para entender –y disfrutar al máximo– el juego, conlleva un protagonismo menos contundente, menos directo en el sistema de juego, ya no es consecuencia de acción como en el título de Ulala y los Morolians, sino que fluye de forma paralela y ejerciendo de eje semiconductor a nuestro avance en el juego. Es decir, si nos va bien en nuestro viaje, la música será mucho más "rica". Esto se escenifica claramente de la manera siguiente. Cada fase, dividida en diferentes subniveles continuos –en *Rez* se denominan capas–, contiene una propia composición donde el jugador, a medida que avanza, accede a esos nuevos subniveles... y nuevas "capas" de la composición, lo que crea una euforia ascendente digna de las mejores discotecas y clubs de música electrónica, experiencia que ya sentimos de un similar modo en *Space Channel 5*. Esta idea de ascenso es rescatada de ciertos ritmos africanos, especialmente de tribus de Kenia, que concebían su música en pro de un *crescendo* y progresión sucesiva de ritmos y sonidos, lo que es una influencia determinante para la concepción de *Rez*.

La combinación estética, sonora y mecánica se complementa de una manera encomiable con el drama expuesto a través del viaje desarrollado. La idea de traspasar –o almacenar– capas mientras jugamos con éxito es unida en *Rez* por sistema y sonido. Nuestro avatar, un *ciberhacker*, tiene la misión de despertar la inteligencia artificial Eden, la cual está profundamente decepcionada, desilusionada –y desconectada– por la paradoja de su existencia, consecuencia del exceso de información. El jugador, por tanto, se enfrenta a virus y *firewalls* poderosos que han ido invadiendo todo el programa en el que "vive" Eden. Sin ningún rubor, aquellas influencias y deudas formales se combinan con la exposición narrativa para deshacer el concepto de simple juego de entretenimiento y envían a



Pág. anterior, arriba y abajo: Dos instantáneas de «Rez». **Derecha y centro derecha:** «Space Channel 5 Part 2», instantáneas.



Rez hacia ese paso donde todo aquello nos hace vibrar, concebir imágenes y hacer sentir a cada uno de forma diferentes. *Rez* muestra un resultado radical y a la vez exitoso y completo. La demostración de que los sentidos del jugador son tratados con una atención minuciosa y auténtica inteligencia se plasma con una coherencia apabullante en el juego.

El peligro de ser contaminados negativamente por los medios de información y sus contenidos, y la lucha por evitarlo, concluye en *Rez* con la última de tantas metáforas que va desprendiendo el juego a lo largo de nuestro viaje: la mayoría de los sistemas tecnológicos son intangibles pero no eternos, ya que sin sus raíces físicas, principalmente de silicio, elemento químico natural que también caduca, dejan las puertas abiertas a la evolución y migración de los (eco)sistemas. Nada muere en realidad, nada desaparece, simplemente se transforma. Reflejo budista de la eternidad propagada a través de los elementos físicos, al igual que un juego como producto, al igual que *Rez* como artefacto. De hecho, esta constatación de sí mismo, de que *Rez* es un programa, eleva el lenguaje trascendental con el que se expresa, y llega a ser una especie de súmmum metafísico grabado en un disco de Dreamcast. En definitiva, el juego de Mizuguchi y Jun Kobayashi determina un punto de inflexión cultural importante, que repercutirá tanto en la carrera del productor como en el panorama videojueguil. Su etiqueta como juego de culto es rescatado una y otra vez para referenciar posteriores juegos que se basan en su diseño determinante. *Rez* se convierte así en un referente para juegos como *Geometry Wars* (*íd.*; Bizarre Creations/Microsoft, 2003), *Bit.Trip Beat* (*íd.*; Gaijin Games, 2009), la series de *Bit Generations* y *Art Style* de Nintendo, o creadores independientes como Kenta Cho, que recuperan el pertinente grafismo para ensalzar no solo superficialmente la naturaleza de sus juegos sino para reforzar su mecánica. Algo que UGA y Mizuguchi comprenden desde el principio del desarrollo de *Rez*.

INVASIÓN MUSICAL

Mientras finiquitan la producción de *Rez*, Mizuguchi, con Yumiko Minabe (7) como director, no pierde el tiempo y trabaja ya en *Space Channel 5 Part 2* (íd.; UGA/SEGA, 2001) intentando que el público ganado del primer título no pierda la presencia de Ulala, Jaguar y Pudding. Si bien no necesitan tanto esfuerzo para convencer a la cúpula de SEGA como pasó con *Rez*, ya que los ocho millones de juegos de Ulala vendidos en su versión celular facilitan el asunto, componen una segunda parte mucho más completa en torno a los conceptos de duración, variedad estilística y nuevos desafíos. Es decir, Minabe y Mizuguchi desean realizar la expansión –en todos los sentidos– necesaria que *Space Channel 5* pedía.

"'Space Channel 5 Part 2' tiene unos retos más elaborados que el título de 1999."

En esta segunda parte, los escenarios son más grandes para soportar las coreografías que en ellas se implantan. Músicos de la casa como Naofumi Hataya o Kenichi Tokoi van más allá de la mera repetición rítmica y componen piezas donde se incluyen entre los elementos nuevos la voz y el tempo, que dinamizan nuestro rol en el juego. Se utilizan diferentes instrumentos (guitarras, tambores,



etc.) y elementos dispares (misiles, pantallas de TV) para abrir el campo de la diversidad mediante sus reglas, erosionando la monotonía pero sin dejar que el jugador entre en complejos mecanismos. Los retos, mucho más elaborados que en *Space Channel 5*, se vierten a través de melodías y canciones en las que con las direcciones de la cruceta y los botones de eliminar y rescatar se pueden realizar más acciones (tocar una guitarra o toda una banda) y despiertan en el jugador una mayor integración e implicación en el juego. La brillante banda sonora, repleta desde sonidos swing, bandas y orquestas de jazz, pasando por el *house* y el *tecno*, es dibujada con una coherencia sobre *Space Channel 5 Part 2* prácticamente perfecta. Sus temas se compenetran de forma clave ante su entorno.

Las canciones festivas son expuestas en los escenarios más luminosos y las más íntimas e hipnóticas en decorados muy club. Es esta minuciosa interpretación reelaborada y perfeccionada en la que *Space Channel*



Arriba e izquierda:
Instantáneas de «Space Channel 5 Part 2».
Pág. siguiente, izquierda, arriba y abajo:
Instantáneas de «Lumines».



5 quedaba inconclusa, y donde se extraen conclusiones utilizadas en *Rez* para que la conjunción entre imagen y sonido sea lo más satisfactoria posible. Ni siquiera el carnavalesco *Samba de Amigo* (*íd.*; SEGA, 2000) propone tal definición de conceptos, ni tampoco juegos como *PaRappa The Rapper* (*íd.*; SCEI, 1996) o *UmJammer Lammy* (*íd.*; SCEI, 1999) consiguen tal poción mágica. Sus esquemas mecánicos son más intransigentes con el jugador, y no se nos permite "olvidarnos" del mando, lo que delata que *Space Channel 5 Part 2* consigue aunar y facilitar inteligentemente nuestra percepción ante lo mostrado.

El aspecto formal en que se transforma toda esa fiesta discurre entre el Broadway más eufórico y la *rave* más íntima, entre la naturaleza (cautiva, eso sí) más explícita –jardín botánico– y los *showtimes* televisivos de género musical. Sus referencias cinematográficas e incluso televisivas se relanzan alrededor del cine llamado musical y los espectáculos conciertísticos de televisión y videoclips donde Madonna, Michael Jackson y demás sucedáneos más actuales se entreven claramente. No por esto último se olvida UGA de la representación fílmica de otros tiempos. Coreografías de películas en las que Esther Williams o Judy Garland verían su sueño (juego) hecho realidad son bases más relevantes que en el título lanzado dos años antes. Esto comporta un juego más variado, luminoso y masivo, no tan sintético como el primero. Más gente bailando y cantando en unos escenarios donde –de nuevo el cine musical– *La tienda de los horrores* (*Little Shop of Horrors*; Frank Oz, 1986), *Empieza el espectáculo* (*All That Jazz*; Bob Fosse, 1979) o *Novatos en Broadway* (*Babes on Broadway*; Busby Berkeley, 1941) son referencias explícitas. Ulala, la protagonista, practicamente nunca está sola en sus retos. Acompañada por su compañero Noize o por otros personajes secundarios (Pudding, Space Michael), permite enfatizar la sensación de positivismo del juego.

Como en *Space Channel 5*, Ulala va rescatando y convenciendo al resto de los diferentes protagonistas secundarios de que su lucha es la lucha de todos. Y como juego, su lucha es también la nuestra. A través de la música se combate la extorsión, el rapto y la ambición. Pero hay algo más interno. Aquí el sensacionalismo mediático no solo es noticia al igual que en *Space Channel 5*, sino que además es espectáculo puro. El enemigo a batir, Purge, parece reconocer las aportaciones del antiguo jefe de Ulala y las hace suyas para aumentar y mitificar su propio ego a través del éxito popular que consigue mediante prácticas perversas. Así convierte la audiencia (nuestro *score*) en su propio provecho y no únicamente económico. La revierte para crear en torno a ella el espectáculo, en el sentido más *broadwayano* posible y más operístico concebido. Cuanto más avanza Ulala en su periplo por rescatar a sus amigos, más gana Purge trivializando y monetizando las sufridas y dinámicas aventuras de la reportera de cabellos rosas. Por ello *Space Channel 5 Part 2* se convierte en un juego de una sola intención, el entretenimiento es sano depende del prisma con que lo mires. Mensaje que es declarado con la serie de rescates de personajes imbuidos por la fama, despertándolos de su onanismo, una actitud que Purge aprovecha para su beneficio.

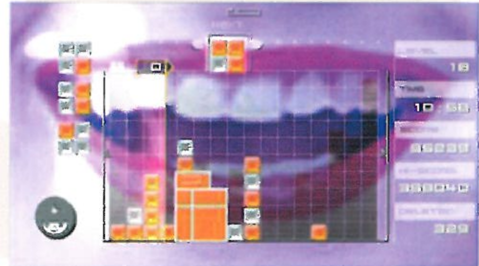
BIENVENIDOS A UN NUEVO CLUB

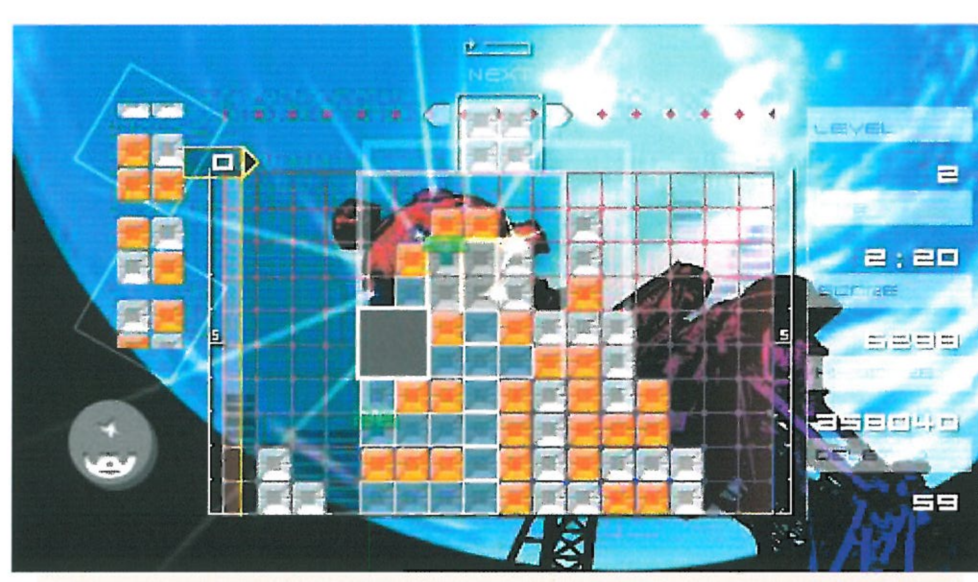
Una tormenta se mece en 2001 sobre SEGA. El modelo que Irimajiri plantea estaba dando muy buenos resultados creativos, pero económicamente no se recuperaba de los planteamientos mercadotécnicos realizados en los anteriores años. Las huidas hacia adelante fueron varias: inclusión de la compañía dentro del grupo Sammy; parar la producción de hardware (Dreamcast) y potenciar el software en otras consolas competidoras como PlayStation 2 y GameCube; además de fusionar las subsidiarias en menos estudios. Así, de aquellos 12 *second party* se pasaron a seis. Sonic Team absorbe UGA, AV se fusiona con Smilebit, AM#2 mantendría su estatus y Hitmaker vuelve a ser AM#3 con SEGA Rosso inclusive.

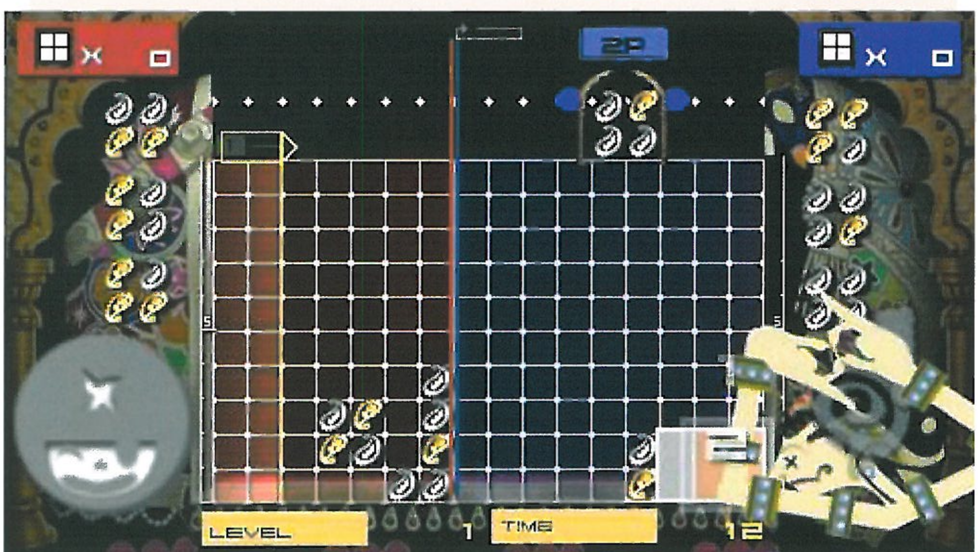
> "Lumines define perfectamente la idea de evolucionar hacia lo etéreo."

Mizuguchi vio como de la noche a la mañana desaparecía su estudio y abría interrogantes sobre su independencia creativa. Poco después, se aclararían estos. Junto con Ryu-









chi Hattori, Katsumi Yokota o Takeshi Hirai, abandonaba Sonic Team y SEGA y funda en 2004 Q Entertainment, un pequeño estudio con el rol de crear nuevas ideas en colaboración con grandes productoras. Shuji Utsumi como gerente (CEO) y Mizuguchi como responsable creativo se permiten desarrollar propiedades intelectuales ayudados por un curtido grupo de profesionales, que como en UGA, la libertad creativa y experimental es el denominador común para ofrecer diversión y el reiterado *feeling*. En consecuencia, Mizuguchi y su equipo tienen en mente dos proyectos que saldrán a la luz gracias al apoyo financiero de Bandai.

El primero, destinado a la recién surgida consola portátil de Sony, PSP, se publica con el nombre de *Lumines* (*íd.*; Q Ent./Bandai, 2004) y se basa en un principio en los puzles de gravedad como *Tetris* (*íd.*; Alexey Pavhitnov, 1984) o *Dr. Mario* (*íd.*; Nintendo, 1990). Bloques o piezas cayendo de la parte superior de la pantalla que se eliminan mediante unas reglas específicas. Ryuchi Hattori, director de dignas conversiones domésticas como *Virtua Racing Deluxe* (*íd.*; SEGA, 1994) o *SEGA Rally* (*íd.*; SEGA, 1996), realiza en Q Entertainment junto a Mizuguchi un juego que perfectamente define esa idea de evolución hacia lo etéreo del productor de *Rez*. Ya por definición temática, los puzles son juegos donde la síntesis y la abstracción son elementos clave para su configuración. Los bloques (de 2x2 unidades) de *Lumines* se forman en dos tipos de colores, que al unirlos cromáticamente con otras piezas y formar nuevas de un solo color están preparadas para su futura desaparición. Digo preparadas por lo siguiente: una línea de luz vertical rastrea de izquierda a derecha a modo de sinfín en el campo de juego de los bloques monocolor con el objetivo de eliminarlos. Por tanto, cuando conseguimos unir dichos bloques hemos de esperar a que el rayo pase por la zona donde están ubicados dejando espacio para futuras construcciones, regla clásica en este género de puzles. Al unísono, la música electrónica y pop japonés se convierten en motor sensorial gracias a las composiciones de Shinichi Osawa (Mondo Grosso) y Takayuki Nakamura, aunque de tono más industrial también mas débil que en los anteriores juegos de Mizuguchi. Rescatando la idea de *Rez* en donde el avance altera el comportamiento musical, en *Lumines* se engaña benévolamente al jugador mediante *loops* de la canción hasta que se eliminen varios bloques de la pantalla. No afecta a la jugabilidad, cierto, pero enfunda el paquete sensorial de una forma que nuestra percepción auditiva está mejor congeniada con la visual que en otros puzles. Una de las grandes ideas que hubo en *Tetris* fue que la gradual rapidez con la que se iba interpretando la canción popular *Korobéiniki* fuera paralela a la velocidad con la que iban cayendo los bloques. Esa sensación militar de sufrir la dificultad que en realidad era nada más que más aceleración de tiempo, en *Lumines* es paciencia y amabilidad (con sus fases rápidas y lentas, por supuesto) pero después de bastantes partidas entrevemos que nos da cierto margen para poder eliminar con facilidad los



Arriba:
Instantánea de «Lumines».



bloques de un color. *Lumines* no es un arcade, las reglas no son tan autoritarias como en *Tetris* o *Puyo Puyo* (*íd.*; Compile, 1991), y es por esto que irlos acumulando sin poder eliminarlos es más un error nuestro que la intransigencia de la dificultad.

Su director de arte, Katsumi Yokota, construye un amplio abanico de formas y fondos menos homogéneo que el que realizó en *Rez*. Si bien consigue que las más de 30 *skins* que se dibujan en las fases de *Lumines* desprendan cierto olvido de recuperación de estilos y se subrayen más tendencias actuales, no obviamos que la diversificación de estilos es encomiable. La unión de diseño gráfico y ambientación musical es cuasi perfecta. Cada una de ellas transportan al jugador a una experiencia diferente y eso es lo que Yokota trata con éxito. Aunque algunas *skins* son más acertadas que otras, incluso hay alguna fallida, pero no por su atrevimiento visual, sino por su incómoda percepción del jugador, no borra, en definitiva, que el resultado de *Lumines* siga siendo tremendamente satisfactorio. En el título de Q Entertainment se convierte en emocional un género que siempre ha tenido que rescatar el recurso mecánico de aumentar la velocidad. Donde la distancia entre la acción y la reflexión del jugador disminuían a pasos agigantados a medida que se avanzaba en el puzle, en *Lumines* se deja uno llevar sin presiones, siendo siempre consciente de que jugamos hacia una mecánica y una música adyacentes y no paralelas, lo que se define así como una nueva pieza exponente del concepto que Mizuguchi ha ido desarrollando a través de su carrera. Ese *feeling* es el que convierte a todos los demás puzles de gravedad en puro clasicismo, que declara a *Lumines* como portavoz de una nueva tendencia, moderna en su exposición y en su planteamiento interno. Un modelo único, pero también un modelo a seguir.

FUNCIONES MÚLTIPLES

El segundo proyecto inicial de Q Entertainment para Bandai que Mizuguchi tiene en mente surge de la reflexión que en esos momentos entrevé en la sociedad de la primera década del siglo XXI. Absorto por la expansión de medios, *gadgets* y conceptos de la cada vez más establecida era digital, Mizuguchi discierne un juego que pueda ser el modelo que reúna todos los requisitos para ser una especie de ejemplo de la vorágine digital. Inmersos en un mundo donde controlamos (o intentamos controlar) gran cantidad de dispositivos y formas mediáticas, Mizuguchi cae de lleno en esta ansiedad global. "Creo que la gente de hoy en día tiene una mente multitarea. Hablan por teléfono, se comunican por correo electrónico, ven televisión, etc. Al mismo tiempo manejan muchos dispositivos. [...]". Es decir, el individuo de hoy tiene que manejar gran cantidad de aplicaciones para sobrevivir. De ahí que su sensibilidad hacia el tema parezca alumbrar por completo el nuevo juego del productor de *SEGA Rally Championship 1995* (*íd.*; SEGA, 1994).

El proyecto nace también por una casualidad. Al mismo tiempo que Mizuguchi deja Sonic Team y SEGA, Masahiro Sakurai, creador de Kirby (8), deja HAL Laboratory. Los dos fuera del círculo consagrado tanto de Nintendo como de SEGA, se plantean trabajar juntos. Mizuguchi le consulta a Sakurai la idea que tiene y será el director de *Super Smash Bros.* (*Nintendo All Star! Dairantou Smash Brothers*; Nintendo/ HAL Lab., 1999) quien ratifica cómo será finalmente *Meteos* (*íd.*; Q Ent./Bandai, 2005). Rescatando ideas de *Missile Command* (*íd.*; Atari, 1980), un juego al que Mizuguchi jugaba de pequeño, *Meteos* desprende obviamente la sensación de estar ante un juego del género puzle de gravedad. Pero a diferencia de otros juegos similares, se concibe desde un principio mucho más radical, como veremos.

Sakurai diseña en consonancia lo que Mizuguchi entiende por multitarea. Si bien el director de *Kirby's Adventure* (*Hoshi no Kirby: Yume no Izumi no Monogatari*; Hal Lab./Nintendo, 1993) siempre ha destacado en la industria por la sintetización y unicidad de sus diseños tanto artísticos como jugables, y que lo emparenta con las ideas que Mizuguchi ha ido mostrando a través de sus juegos, en *Meteos*, sorprendentemente, experimentan ambos lo contrario. Encadenados por la presión consecuente de la permantente actualización del individuo respecto a las nuevas tecnologías, ideologías y tendencias, *Meteos* resulta un juego forzado por su propia naturaleza y tiempo.

> "'Meteos' desquebraja el concepto que el jugador tiene del género de puzle gravitatorio."

Nos quedamos cortos al definir que el juego de Sakurai y Mizuguchi es un puzle. Podemos decir que es realmente un juego multitarea, en todos y cada uno de los aspectos que forman el conglomerado del cartucho, destinado a la portátil de doble pantalla de Nintendo, DS. *Meteos* es la muestra de cómo un puzle no se fija en una sola mecánica, en una sola dirección de niveles. *Meteos* expande semillas de todo tipo y naturaleza. Planteado como un juego que multiplica sus opciones no solo en su mecánica, sino en todo lo que



le rodea. Todo es múltiple, el modo aventura, el modo reto, la tienda, los finales, etc. *Meteos* tiene desde el principio, desde que lo conectamos por primera vez una gran cantidad de opciones. Un volumen que concierne al jugador un tiempo considerable para sacarle todo el jugo al título de Bandai y Q Entertainment.

Y eso lo notamos desde el mismo momento en que nos ponemos a jugar. La forma de eliminar las piezas se consigue a través de igualarlas cromáticamente con la consecuente ignición y expulsión de la pantalla inferior a la superior dañando así al invasor. Como puzle de gravedad, la regla primordial de eliminación de bloques se pervierte en *Meteos* a través de su modus operandi, que, cómo no, aquí es variado. Los modos de jugar la misma partida hacen añicos el clacisimo de *Tetris* o *Tetris Attack* (*Yoshi no Panepon*; Nintendo/Intelligent Systems, 1996) entendiendo claramente que unir tres (o más) piezas de la misma naturaleza, color o forma se puede realizar de las siguientes maneras: percepción cromática/formal y posterior colocación; profundidad de la estrategia de los bloques en ignición; y por último la modalidad disparo y velocidad. Nosotros, por tanto, nos adaptamos según vaya avanzando la partida. La rigidez de las reglas se diluye ya desde el principio de la partida. Así, *Meteos* demuestra su verdadero rostro, desquebraja el concepto que el jugador tiene del género de puzle gravitatorio en el que su histórica sencillez





se transforma en una compleja diversidad de funciones internas. *Meteos*, en definitiva, consigue desafiar el extremo de la diversidad mediante sus propuestas de jugar, infinidad de ítems que comprar, viajes por embarcarse y modos con los que no avergonzarse de ofrecer pocas opciones.

Su oferta dispersa –grata al principio– se convierte, ya inmersos en su interior y trasteándolo por dentro, en un trabajo arduo, difícil de asimilar y finalmente incómodo por tener la obligación de discernir el qué y el cómo, funciones conceptuales que ya había solucionado Mizuguchi desde hacía tiempo en su tarea de responsable de videojuegos. Si como idea *Meteos* raya la excelencia, su enfoque disperso y multifuncional se acerca al error. El cartucho se pierde en una vorágine donde los niveles avanzados son difíciles de

Izquierda, derecha, arriba y abajo:
Instantáneas de «Meteos».



controlar, no por su velocidad sino por no poder diferenciar entre nuestra adaptación a la situación y las reglas estrictas y dispersas que nos ofrece. El jugador recibe la aspereza de no poder controlarlo todo. En comparación a *Lumines*, el de PSP realmente es un juego más sincero, más definitivo con su mensaje. Mucho más sencillo en su propuesta mecánica, pero su comodidad de comprensión lo deja mejor definido en su contexto jugable. *Meteos*, en cambio, parece ser programado realmente para ofrecerlo a otros programas y no a jugadores donde sus opciones son más limitadas. Aun así, *Meteos* sigue siendo un juego bello por su envoltorio a medio camino del clásico figurativismo del *Space Opera* y la abstracción más propia del arte pictórico. El diseño de logotipos (véase los personajes o el paisajismo de los mundos incluidos en *Meteos*) es realmente brillante, así como la naturaleza de cada mundo, sea por gravedad o modo de eliminación de las piezas. Al igual que los diferentes espacios en los que se desarrollan las partidas. Denotan conceptos bien trabajados que destilan un diseño más complejo del que parece. *Meteos*, en definitiva, no



Derecha y abajo:
Instantáneas de «Ninety-Nine Nights».

es un puzle concebido para abrir sus ramas paulatinamente hacia una expansión de posibilidades. Estas ya están desde el principio, lo cual dificulta nuestra elección (siempre unica y secuencial) y nuestra sensación de haber finalizado la supuesta tarea final, acabar el juego. Mientras que el título sigue teniendo esa premisa de Mizuguchi en la que se incluye un proceso de descubrimiento absolutista y en el que la investigación implícita es parte del viaje, no es de extrañar que *Meteos* haya sido alabado y a la vez discutido por crítica y público por su complejidad y su instalación en un tiempo determinado que ha envejecido no muy bien con el paso de los años.

¿DESEOS SATISFECHOS?

Hoy en día se sigue considerando *Ninety-Nine Nights* (*íd.*; Microsoft, 2006) –o *N3* como se le conoce formalmente– como una especie de isla dentro de la ludografía de Mizuguchi, un giro estilístico sin continuidad en el resto de sus juegos. No hay duda de que se trata de su juego más antagónico en cuanto a estilo gráfico y mecánico porque si "Microsoft necesitaba un juego de acción de nueva generación y mostrarlo especialmente en Japón, querían alta definición, sonido 5.1, [...]", no por ello dejó de interesarle la propuesta, aunque reluzcan menos los aspectos que se han desarrollado en su estapa en UGA, o si se quiere, las reminiscencias del amor por el espectáculo imbricado en la puesta en escena y su economía de mecánicas jugables.

Siendo uno de los deseos declarados el de crear su propio RPG, Mizuguchi se adentra en terrenos inexplorados, donde muchas de las tradicionales herramientas del género son opuestas a la propia concepción de los juegos que tiene Mizuguchi. De ahí que *N3* no siga los cánones de aquellas series emblemáticas como son *Final Fantasy* o *Dragon Quest*, pero que sí absorbe su imaginería más reconocible, mezcla de detalles medievales centroeuropeos con aquellas pinceladas formales típicas y exageradas, pero no por ello menos sorprendentes. La trilogía de Peter Jackson de *El Señor de Los Anillos* vuelve a ser fuente de inspiración, como lo es la herencia occidental de las series de *Dungeons & Dragons* y *Might & Magic*. La historia artística entorno a los juegos RPG japoneses empieza a ser un caso de estudio, sinceramente. Se han creado tales cánones que pocos directores de arte se atreven hoy en día a dibujar escenarios radicalmente diferentes, aunque siempre hay excepciones como Kazuma Kaneko en Atlus. *N3* desgraciadamente sigue la corriente mayoritaria donde las series *Musou* de Koei o las reminiscencias de Tetsuya Nomura son identificadas a primera vista. Y si bien son de notable diseño los personajes y escenarios, se notan también deudoras del grafismo que han ido construyendo los socios de Q Entertainment para este proyecto de Microsoft. Hablamos de las desarrolladoras coreanas Phantagram y BlueSide: responsables de unos juegos muy relacionados con *N3*, la serie *Kingdom Under Fire*.

Capitaneado el proyecto por Sang Youn Lee y Henry Lee como director de desarrollo, ya desde un principio choca de lleno con la filosofía de la compañía de Mizuguchi. Choca por el historial antagónico –entre Phantagram

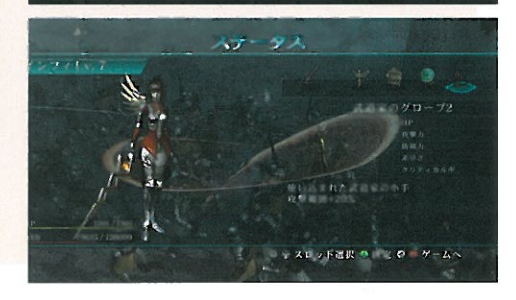
"N3 es un juego conservador en sus raices y fustrante en su resultado."

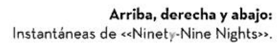
y Q Entertainment– ya que los coreanos se han forjado en crear una tipología gráfica y jugable bastante más compleja, en la que la estrategia en tiempo real con dosis de acción ha sido prácticamente su currículum desde que empezaron. La serie de *Kingdom Under Fire* son títulos en los que la combinación de aspectos de muy diferente nivel de percepción se cruzan con resultados a veces excelentes y otros confusos. Es lo que tiene realizar juegos de un nivel alto de planteamiento en diferentes vías de trabajo. *N3* se fija absolutamente en esta serie y absorbe aspectos y herramientas allí solucionados. Su imaginería es ciertamente parecida: caballeros, castillos, la Edad Media y el *fantasy* centroeuropeo citado anteriormente. A eso se le añaden los universos tolkianos, el rol de mesa y algunos





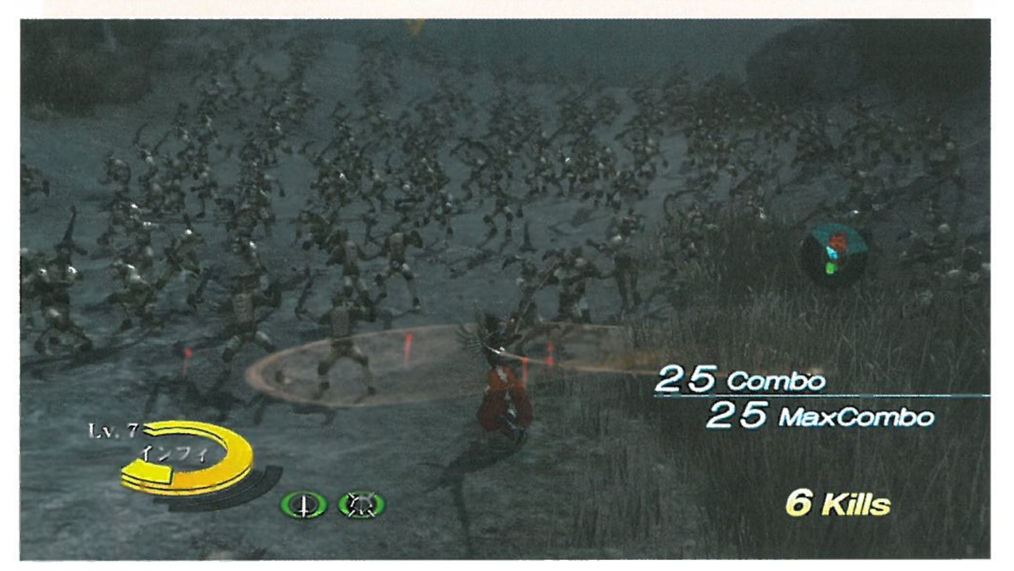






Arriba, derecha y abajo:
Instantáneas de <<Ninety-Nine Nights>>.





hallazgos de Falcom, Square, Enix y decenas de compañías que en su momento dibujaron un envoltorio para hacer suyo un género como es el RPG de aventura.

Pero *N3* no es solo de Phantagram. Mizuguchi –con esfuerzo– deja parcialmente ciertos conceptos propios, cierta visión en el juego. La simplificación de la mecánica de los *Kingdom Under Fire* es aquí arrastrada al extremo, lo que da como resultado un sencillísimo *beat'em up* donde el espectáculo es el objetivo. A través de los combos de los personajes a controlar y la ingente masa de guerreros en batalla, Mizuguchi y su equipo dejan algo de su personalidad, y hacen que el jugador realmente disfrute de las magias –en su mayoría– fáciles de realizar y su espectro de colores. *N3*, aun así, es un juego tímido en sus ambiciones, conservador en sus raíces y frustrante en su resultado. Su disposición *rashomoniana*, al igual que en títulos como *Sonic Adventure* (*íd.*; SEGA, 1998), se planifica alrededor de varios personajes desbloqueables y que viven la misma historia, y con los que jugaremos a través de su propio punto de vista. Desgraciadamente, el guion de Mizuguchi y Yonaga –entre otros– no es perfecto. A pesar de que intencionadamente se quieren contar las consecuencias de la guerra, e inspirarse en ciertas películas chinas de misma temática, su incoherencia global, falta de datos narrativos y una relevancia dramática hecha añicos por unas animaciones a veces sonrojantes hunden aún más el juego que podía haber quedado como un título correcto. Nuestras ganas de jugar se ven cada vez más mermadas por culpa de que la motivación es atenuada por detalles como los finales de las diferentes aventuras. Suma y sigue. El entendimiento entre Q Entertainment, Phantagram –BlueSide por detrás– y Microsoft es bienintencionado, pero realmente ninguno ve cómo llega la excelente sinergia creativa que creían que iban a producir. Conceptos de desarrollo muy diferentes y de producción opuestos, al final florecen negativamente en el juego. La unión de fuerzas de las presentes contienen un poso de experiencia más que notable, pero que quedan anuladas al concebir *N3* como un producto fútil, intrascendente, de demostración. Posiblemente todas tengan su parte de culpa, pero Microsoft Game Studios como editora y productora podría haber sido bastante más exigente con el producto final.

Ideologías tan dispares crean un juego que no es ni un RTS verdadero, aunque se mantenga algún que otro elemento del género, ni un *beat'em up* contundente donde los errores de programación dejan insatisfechos a nuevos y viejos amantes de la lucha cercana. Si se escapa algo a la ruina son el diseño de personajes y la potencia tecnológica que ofrece Microsoft a traves de la XBOX 360 para dar la posibilidad de incluir puestas en escena –más bien en batalla– de una suficiente seriedad. Pero ya está. No hay nada más que destacar o apuntillar. Atrás se queda la idea de Mizuguchi de profundizar el drama existente con cierta coherencia, en la que los diferentes puntos de vista de los personajes son en verdad maltratados, ninguneados. También queda lejos erradicar su aislamiento mecánico sin un objetivo claro y conciso por el que luchar –jugar–. Y sobre todo desaparece el permi-



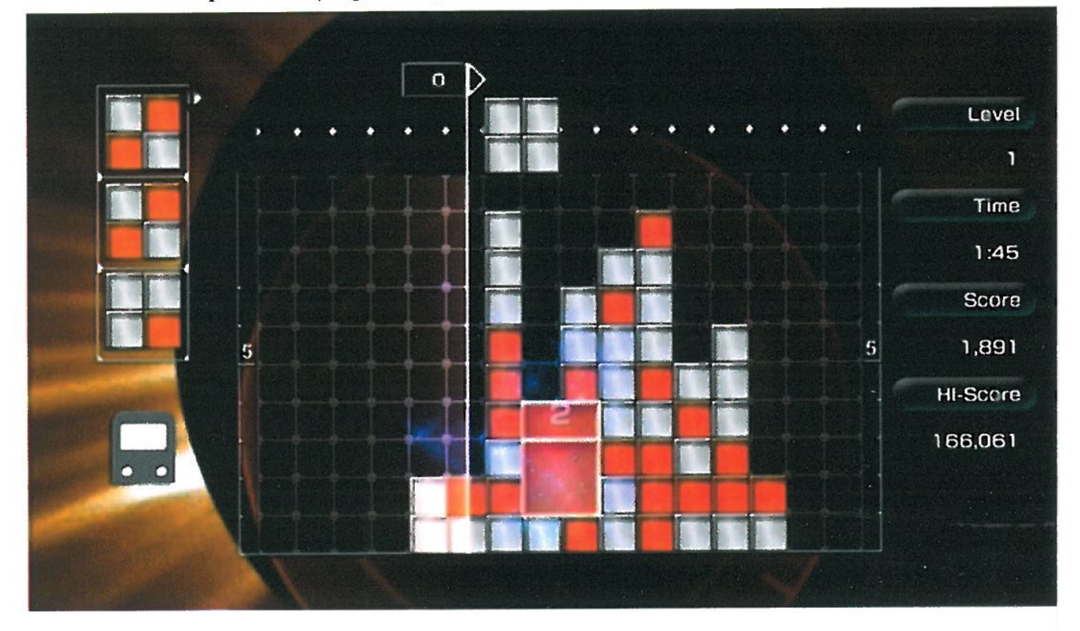
so de la experimentación, erradicada desde el principio al utilizar temarios y mecánicas muy usados con poca inventiva, por lo que se pronuncia aún más una racanería a la que Mizuguchi no está acostumbrado a producir. *N3* destila al final muy poco el sello de él y su equipo, de ahí que la simplificación de la jugabilidad llena de matices de *Kingdom Under Fire* es quizás su concepto más reconocible, aunque esta limpieza ni siquiera haya dado el resultado deseado por el productor de *Space Channel 5*.

Eso comporta de nuevo dos conclusiones: la economía de sus aspectos jugables conlleva componer cierto riesgo mecánico y artístico; que Q Entertainment –con Mizuguchi y Utsumi a la cabeza– trabajan mejor si abarcan la mayoría del proyecto, sin demasiadas influencias externas. A pesar de que Reo Yonaga, Ryuchi Hattori y demás componentes de Q Entertainment sean experimentados profesionales, se encuentran más cómodos en experiencias concisas y géneros más específicos. Como Tetsuya Mizuguchi. Pero Q Entertainment es una empresa, un negocio que tiene que ser rentable. De ahí que dediquen parte de tiempo a expandir su perspectiva a través de los MMORPG (9) de Shuji Utsumi o que Reo Yonaga cree una licencia tripartita con *Battle Stadium D.O.N* (*íd.*; NBGI, 2006) junto a Eighting y Namco Bandai. *N3* es un producto que vende unos valores poco duraderos. El problema de realizar un título como este, en el que las herramientas y sus frutos son tan vistos y jugados, es que se quedan parcos en su versión final, como producto comercial. Equilibrar todos los elementos destacables en un juego de lucha cercana y potenciarlos para crear algo diferente a lo establecido parece no ser la función de *N3*. Y así queda demostrado.

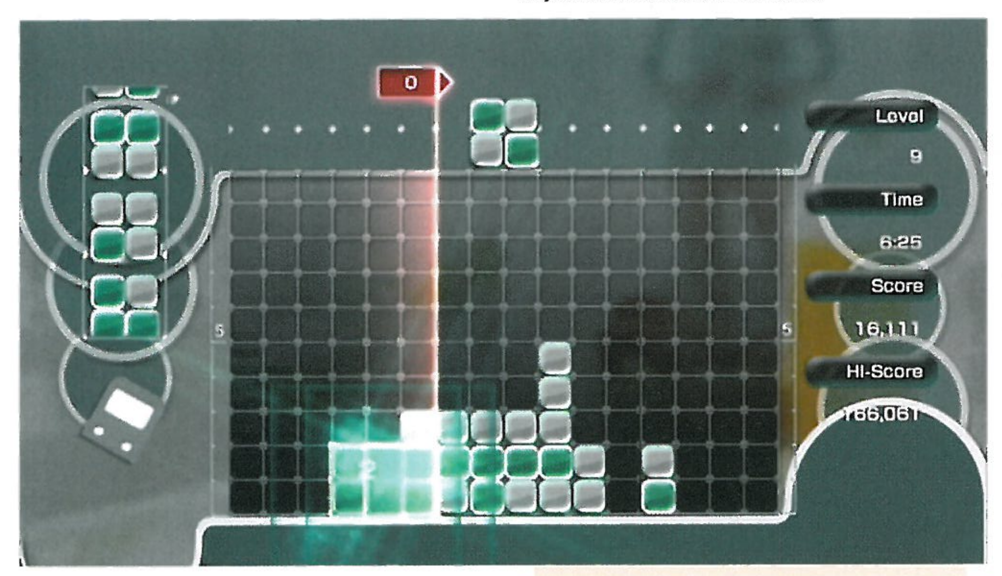
Al final, de lo que se cuenta –o de lo que se quiere contar– no se nos queda nada. La síntesis de modos de juego donde se percibe una unica dirección jugable, rasgo clave en la trayectoria de Mizuguchi, en *N3* no funciona. Y no funciona porque el juego de Microsoft se concibe desde el principio como un producto donde el espectáculo tiene que funcionar por sí solo. Y Mizuguchi, así, traiciona –o es traicionado– una de sus máximas: encontrar el envoltorio perfecto para una mecánica pensada con anterioridad y no al contrario.

A LO GRANDE

Viendo la gran recepción que están teniendo los dos primeros juegos surgidos de su propia compañía, Mizuguchi decide volver con ellos en un nuevo formato, el soporte digital y la pantalla de sobremesa. Como casi todas las compañías de videojuegos del mundo, en los últimos años ya dedican gran parte de su estrategia a difundir viejos y nuevos títulos en los servicios digitales de descarga. Y Mizuguchi, como fan de las nuevas incursiones mediáticas, no quiere dejar escapar el HD, el 16:9 y así enriquecer sus juegos a través de una mejor calidad visual. Con Q Entertainment idean una nueva versión del puzle de PSP, *Lumines Live!* (*íd.*; Q Entertainment, 2006) y la destinan al servicio digital de Microsoft, XBOX Live. Las diferencias con su padre portátil no solo pasan por una mayor resolución y nuevos modos de juego. Se remodela gráficamente el menú, que se une más

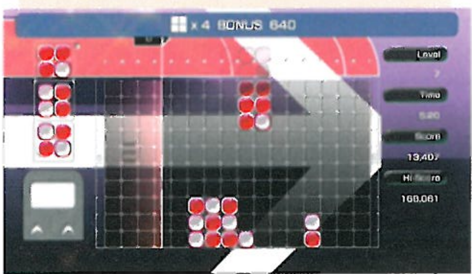


Pág. anterior, arriba: Instantánea de «Ninety-Nine Nights».
Pág. anterior, abajo: Instantánea de «Lumines Live!».
Arriba y centro: Instantáneas de «Lumines Live!».
Abajo derecha: Instantánea de «Lumines II».



con el diseño propio del juego: de la sobriedad del gris/negro de *Lumines* pasamos a un arcoíris en los submenús de *Lumines Live!*. Con Reo Yonaga dirigiendo de nuevo esta versión, Q Entertainment y Mizuguchi declaran "el deseo de unificar, aún más si cabe, una jugabilidad y una música que satisfaga los sentimientos psicológicos a través de gráficos y sonidos atractivos". De ahí que eligiera PSP para *Lumines* y no DS. De ahí que lo versionara y aumentara sus posibilidades en una consola de gran hardware en cuanto tuviera la oportunidad.

Sin tocar en absoluto el modo de jugar de 2004, Yonaga y Mizuguchi remodelan aspectos que faltaban –o creen que faltan– en *Lumines*. La nueva versión destaca de su antecesora sobre todo por el incremento de opciones tal como tipos de dificultad, jugar con las *skins* que hayamos adquirido y combinarlas a nuestro gusto, reproducir las partidas grabadas, etc. Pero las más acertadas de estas opciones serán sin duda el modo misión y los registros. Interesante la primera porque accediendo a misiones con unas reglas muy estrictas inocentemente nos propone pensar estrategias que después de aprendidas podemos utilizar para nuestras sesiones normales o multijugador. Es decir, que este modo nos induce a conseguir una experiencia secuencial de la que podremos sacar provecho para los retos que hay en los otros modos. Segundo: los registros. Versión avanzada de las clásicas puntuaciones, con



esta opción uno sabe literalmente si quiere superar su grado de dominio, algo parecido a valoraciones de nuestra eficacia, quizá hoy en día más acorde que las puntuaciones de decenas de números. Nuevas y recuperadas *skins* para el título, desde el departamento de arte de Q Entertainment, Katsumi Yokota y Kimihiro Yomishita destierran la interficie única para cada *skin* y crean una genérica, que comporta cierta lejanía en la recreación de experiencia autóctona de cada fase que existía en *Lumines*.

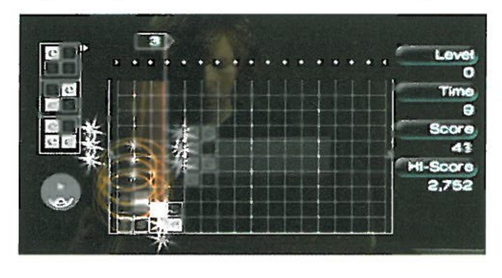
"Los videoclips integrados en 'Lumines II' crean una tensión innecesaria."

La mezcla de recuperar y añadir elementos jugables a los ya creados anteriormente será una constante a partir de ahora en Q Ent. y Mizuguchi. Se trata de exprimir al máximo buenas ideas propias en torno al puzle y su naturaleza para conseguir –tenemos que decirlo– una gran rentabilidad en la creación. *Lumines Live!* es el ejemplo de esta corriente y política comercial, que se remarcará con contenidos descargables a modo de nuevas skins, avatares, etc. Una buena oportunidad de rentabilizar ideas que supuestamente pueden dar más de sí. Lo veremos.

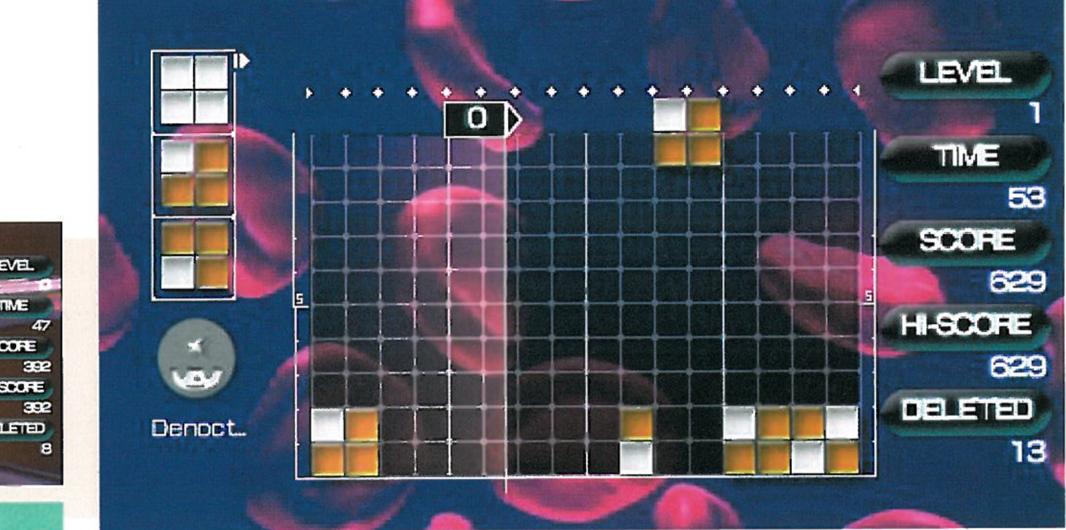
ESTRATEGIA EXPANSIONISTA

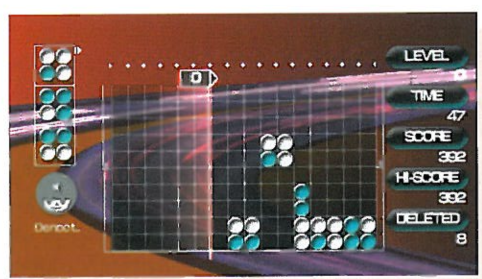
El sentido de la existencia de un título como *Lumines II* (*íd.*; Q Ent., 2006) no es otro sino dar la oportunidad de jugar a los que no han disfrutado de las novedades de *Lumines Live!*, ya que prácticamente es el mismo juego. *Lumines II*, realmente, surge de una necesidad más comercial que ideológica, en el sentido de que la idea no evoluciona, o sea, el corazón del juego sigue siendo el mismo que en *Lumines*. De ahí que las novedades respecto a *Live!* sean escasas –se publica un mes más tarde– pero para quien no tenga XBOX Live serán considerables. En este segundo título realizado para PSP se mantienen todas las opciones reseñables de *Lumines Live!* que hemos comentado anteriormente. Pero aun así, Q Entertainment da un pequeño pasito más con alguna variación que podríamos subrayar como el editor de sonido o un nuevo nivel de dificultad. Lo realmente destacable y que afecta al juego es un aspecto interno del juego y al que parece no dársele importancia.

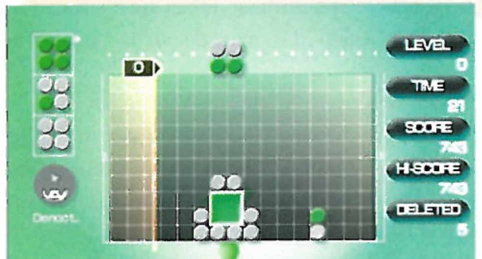
Hablamos de los vídeos musicales integrados como fondos en las skins. Ya en *Live!* habíamos presenciado algunas animaciones o videos que más o menos se dejaban sugerir sin tener el protagonismo que ahora en *Lumines II* sí alcanzan. Estas canciones se convierten en protagonistas al no querer estar en segundo plano. Son vídeos musicales que no



Izquierda y arriba:
Instantáneas de «Lumines II».
Abajo:
Imagen promocional de «Every Extend Extra».





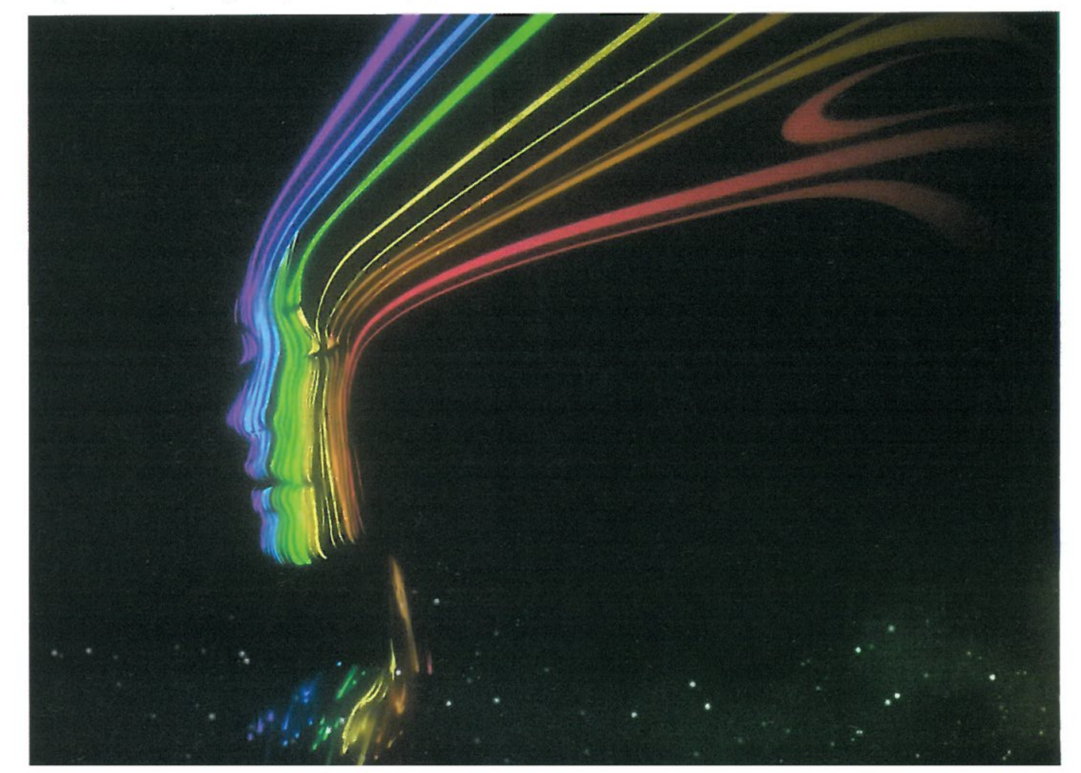


están realizados especialmente para el juego, sino que son los clips normales televisivos de los autores. He aquí un gran fallo de concepción que Hattori y Mizuguchi pasan por alto. Hay una gran diferencia entre los vídeos realizados especialmente para la serie como los de Genki Rockets, y los que han sido metidos con calzador, como Beck, New Order o Black Eyed Peas, etc. Rock, pop y funk occidental que se convierten en unos fondos menos sutiles, menos ambientales, que crean innecesariamente una tensión al jugador que llega incluso a distraerse en exceso. Entremedio de esa intención de convertirse en un juego más popular, Takayuki Nakamura sigue dejando su huella con deliciosas composiciones que salvan los muebles de un UMD (10) que aspira a atraer también al jugador global e incluso casual, atraído –o distraído– por los llamativos videoclips que no hacen otra cosa que entorpecer la concentración del jugador.

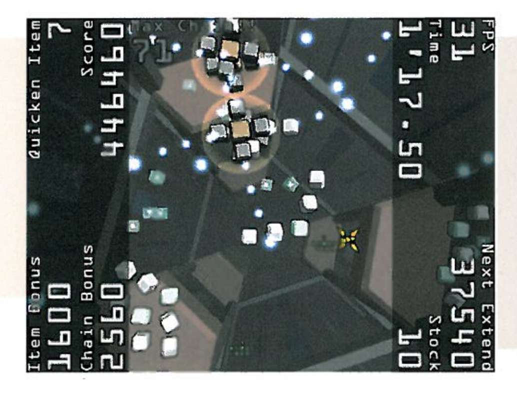
Lumines II no deja de ser un título que no nos dice nada nuevo sobre la mecánica instalada en el primero. En absoluto se renueva –para qué tocar lo que funciona–, declarando unas intenciones bastante simplonas. *Lumines II* nos dice cómo ponerse al día, en función de lo que se pide en 2006. Seguramente dentro de diez años a la serie de *Lumines* se le exigirá nuevas y rabiosas funciones –es así como Q Entertainment lo ha ido evolucionando– que solo harán que ampliar en cantidad una relevante mecánica creada en 2004.

UN PASO ATRÁS, DOS ADELANTE

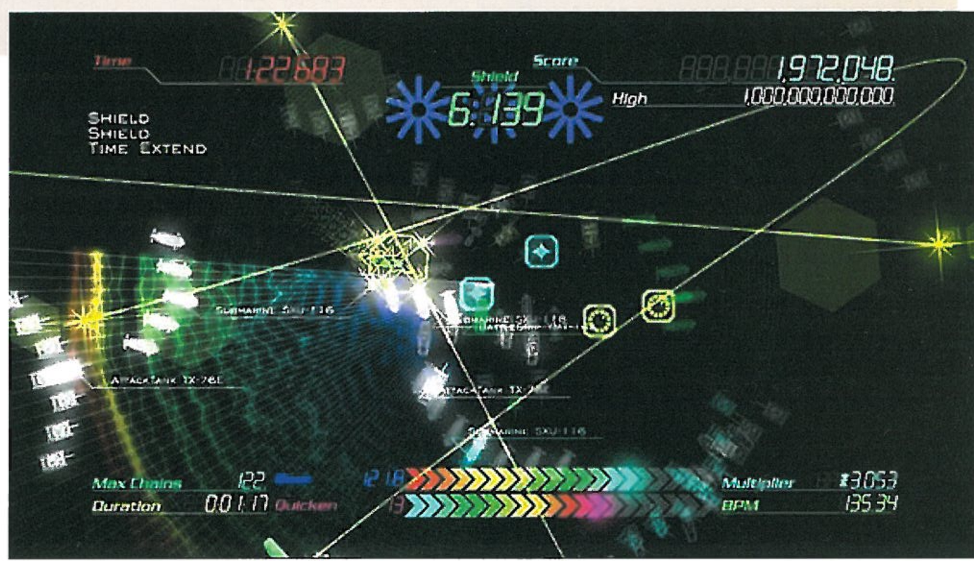
Hemos recalcado a lo largo de estas líneas de qué manera la intención máxima de ofrecer un espectáculo con un sentido propio suele ser muy importante en los arcades de conducción y los juegos domésticos que acostumbra a manejar Mizuguchi en sus producciones. Juegos que son, en definitiva, antimáscaras lúdicas, conceptualizadas dentro de un marco específico. Pero probablemente ninguno de ellos se detiene a comportarse como icono de la pura expresión expansiva y extensiva de una propiedad intelectual anterior como lo hace en *Every Extend Extra Extreme* (*íd.*, Q Ent., 2007), un título que parte de dos juegos realizados anteriormente. El original es un juego de la escena independiente de nombre *Every Extend* (*íd.*; Omega, 2004). Desarrollado para PC y libre de descarga nos muestra que lejanas bases jugables de *Asteroids* (*íd.*; Atari, 1979) o *Bomberman* (*íd.*; Hudson, 1985) o incluso coetáneas como *Noiz2sa* (*íd.*; Kenta Cho, 2002) pueden ser referencias clave para concebir una buena idea a través de confornt ar géneros y mecánicas. *Every Extend* es un juego de disparos sin *scroll*, cerrado en pantalla y donde la única arma es el propio sacrificio de nuestra nave, que alcanza así con la explosión a tantos enemigos como puede. Una vez eliminados, la nave vuelve a renacer y tiene unas centésimas de segundo –mediante un escudo– para absorber los ítems dejados por los desaparecidos enemigos. La cuestión que hace interesante el juego de Omega es que tiende a convertirse más en un juego puzle que de disparos, ya que la habilidad no es tan importante como la estrategia espacial en un momento concreto y avanzarse a la acción. De aquí el interés por parte de Reo



Derecha y arriba:
Instantáneas de «Every Extend Extra Extreme».
Izquierda:
Instantánea de «Every Extend».





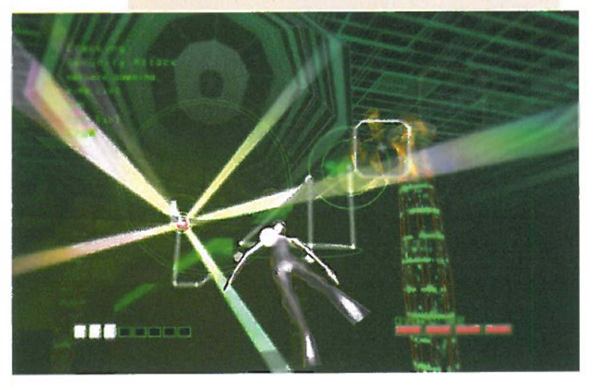


Yonaga e Hirokazu Kojima (11) por este pequeño pero excelente título de PC.

Every Extend Extra (*íd.*; Q Ent., 2006) –o *E3*– es el resultado. Realizado para PSP, expande honestamente la idea de Omega en diferentes claves. Sin dejar la radical abstracción se incluyen elementos más orientados al gran público: aumento del figurativismo; modos de juego como el "arcade" que se presenta como el clásico avance de fases (12); recuperación de la esencia –literalmente con la inclusión retocada del juego de 2004 o jugando solo a una de las nuevas fases–. En *Every Extend*, dos ítems eran de suma importancia: los que suman tiempo al que se nos va agotando durante la partida, y los *quicken*, ítems que producirán un aumento –y velocidad– de naves con la consecuencia de facilitarnos la reacción en cadena de nuestra explosión. *E3* se recibe como un notable juego de cronómetro y el susodicho planteamiento de mitad habilidad, mitad estrategia. Algo que Mizuguchi trastocará considerablemente en la tercera "evolución", esta vez para XBOX Live.

> "En 'E4' Mizuguchi formula la idea del espectáculo amordazado a la naturaleza del juego."

Every Extend Extra Extreme –o *E4*– destila de nuevo el modo de hacer de Mizuguchi, simplifica las opciones que Omega primero, y Yonaga y Kojima después, habían proyectado anteriormente. Con la colaboración del estudio Sonic Blue formula en *E4* la idea del espectáculo amordazado a la naturaleza del juego. Y lo consigue. *E4* vuelve a ser la demostración de que determinados juegos de Mizuguchi no pueden (ni deben) valorarse en virtud de simples análisis visuales. De ahí el interés de *E4*, un juego que enriquece la mecánica de *Every Extend* y *E3* y sobre todo su intención formal de transportar al jugador hacia un éxtasis emocional. E4 sabe transmitir no poca intensidad en el formato catódico idóneo como es una pantalla de alta definición y formato panorámico. Los momentos estrella del juego, cuando tenemos una gran cantidad de *quickens* en nuestro poder y conseguimos combinaciones que ni en PC ni en PSP podíamos imaginar, da a entender que el juego de Omega recibe el mejor homenaje a un tipo de creación que Mizuguchi siempre ha valorado. Incluso se permiten aspectos que mejoran la jugabilidad, como los ítems de escudo, y así tener más tiempo para recoger *quickens* y demás sin recibir la gravedad de renacer y perder un tiempo valioso. Mizuguchi destruye el concepto que Yonaga había creado en PSP para abstraer al jugador de la parte aventura y dejar que la parte más espectacular tome totalmente el protagonismo en *E4*. El juego de XBOX Live difiere hasta tal punto de los anteriores que nos devuelve más que un acercamiento a Kenta Cho y su perspectiva regenerativa de componentes primarios y diseños sintéticos, a juegos que querían demostrar la fascinación del espectáculo más primario como el bienintencionado *Fantavision* (*íd.*; SCEI, 2000). Digamos que Mizuguchi no ha hecho otra cosa que perpetrar en *E4* parte involución y parte admiración de *Every Extend*. *E4* es realmente la purificación del concepto original –como *Rez* y los *shooters on rails*– sin dejar de lado la magnificiencia del espectáculo producido por la propia naturaleza del juego de Omega y su especial representación. Definitivamente *E4* se aparta conceptualmente más de *E3* y mira de nuevo con buenos ojos la sencillez aparente de *Every Extend*. Mizuguchi, así, de nuevo retorna al pasado con los ojos puestos en el presente tecnológico y la superioridad visual.



Arriba e izquierda:
Instantáneas de «Rez HD».

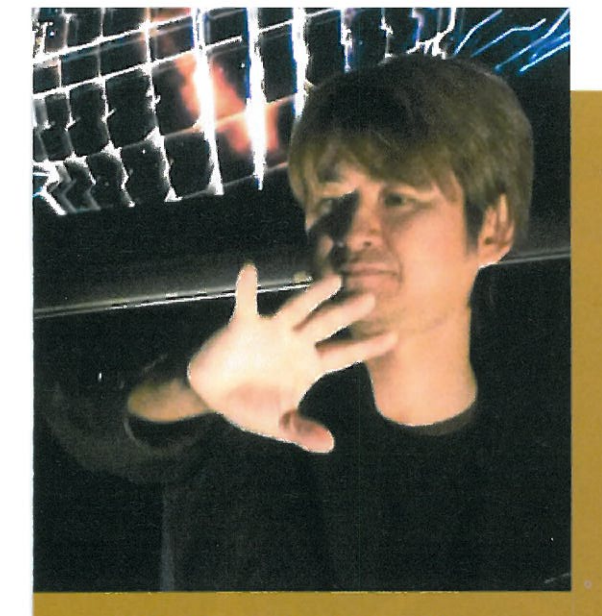
ESPINA CLAVADA

Si bien hay una gradual desaparición de la fisicidad de sus modelos a lo largo de su carrera, Mizuguchi transforma sus proyectos en universos llenos de componentes cargados de una síntesis formal y pictórica inusual. La relevancia de la música y la mirada atenta de la sociedad de consumo en que vive aporta al productor de *Space Channel 5* una visión singular que se refleja en los juegos de los que es responsable junto a directores de la talla de Yonaga, Hattori o Sasaki. En 2008, y después de seguir siendo aclamado por crítica y público por su juego más emblemático a día de hoy: *Rez*, Mizuguchi llega a un acuerdo con SEGA para traspasar el juego de Eden a uno de los formatos digitales (XBOX Live), sin tocar un ápice del original. Simplemente reprogramarlo –con la ayuda del estudio de Hexadrive– para que las excelencias cualitativas de sonido y visualización estén al orden del día. *Rez HD* (*íd.*; SEGA/Q Ent., 2008) es la prueba concluyente de que Mizuguchi siente auténtica fascinación por revitalizar su idea del *feeling*, aportando nuevas ideas o rescatando ya concebidas. Que su juego mas "de autor" tuviera el reconocimiento de la propia SEGA para distribuirlo de nuevo al público, no hace más que confirmar la importancia de *Rez* como referencia en el mundo del videojuego a diferentes niveles. De ahí que *Rez HD* sea un éxito por su leyenda trabajada por seguidores, su nominación como juego de culto de la década y su prestigio dentro de la industria.

"Mizuguchi es uno de los productores más relevantes por su singularidad y mentalidad, propias de un «autor»."

Cerrando este extenso monográfico podemos afirmar que Mizuguchi es uno de los productores de videojuegos más relevantes de este tiempo por su singularidad y mentalidad, propias de un "autor". Aunque no haya acertado de lleno en todos sus proyectos, como ya matizamos en la primera parte de este estudio a propósito de *Manx TT Super Bike* (*íd.*; SEGA, 1996) o en estas páginas con *Meteos*, por un lado es un productor acompañado de un aire de sutil modernidad gracias a *Space Channel 5*, *Rez* o *Lumines*, pero su estilo de llevar proyectos como *N3* delata que el viciado pacto de sangre con los avances tecnológicos no lo ha roto ni lo romperá. Lo que le hace distintivo y, en ocasiones, superior a muchos responsables de juegos es su seguridad a la hora de producir juegos vinculados a un sentido jugable y visual propio, único; en definitiva, lo más específicos posible. A ello también contribuye su inquietud estética reforzada por la pertinente observación de nuevas y viejas corrientes artísticas. Mizuguchi consigue realizar juegos "históricos" en el sentido de que perduran en la mente del jugador durante décadas y, al mismo tiempo, refleja su incisiva reflexión sobre su debilidad como cosmopolita obsesionado por actualizarse. **//**

(1) Período comprendido entre el final de la Primera Guerra Mundial y el inicio de la Segunda Guerra Mundial.
(2) *De la espirtualidad en el arte*, Ed. Paidós, Barcelona, 1996.
(3) En relación a los dos primeros títulos publicados en Saturn, no al tercero: *Panzer Dragoon Saga* (*Azel Panzer Dragoon RPG*; SEGA, 1998).
(4) Diseño asistido por computadora u ordenador.
(5) Como en *SEGA Touring Car Championship* (*íd.*; SEGA, 1996).
(6) Fiestas caracterizadas por música electrónica de baile rápida y espectáculos de luces.
(7) Director de arte y diseñador de personajes y fondos en *Space Channel 5*.
(8) Personaje creado en *Kirby's Dream Land* (*Hoshi No Kirby*; Hal Lab./ Nintendo, 1992).
(9) MMORPG: Siglas en inglés de Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. Es decir, videojuego de rol multijugador masivo en línea.
(10) Siglas de Universal Media Disc, disco óptico desarrollado por Sony para su uso en PSP.
(11) Productor en Q Ent. de rescates "antropológicos" como *Gunpey* (*Gunpey-R*; NBGI, 2006) y *Gunpey DS* (*Oto wo tsunagou! Gunpei Ribasu*; NBGI, 2006).
(12) En *Every Extend* solo hay una, con diferentes jefes finales según la puntuación obtenida antes.



LUDOGRAFÍA

MEGALOPOLICE: TOKYO CITY BATTLE

1993. Japón. **T.O.:** Megalopolice: Tokyo City Battle. **Sistema:** SEGA AS-1. **Desarrollo:** SEGA AM R&D. **Producción:** SEGA. **Productor línea/ Historia:** Tetsuya Mizuguchi. **Supervisores de animación:** Michael Arias, Jun Uriu. **Modelaje/ Diseño/ Animación:** Go Kikuchi, Koji Ono. **Dirección de arte:** Yasuo Fujita, Buildup Co., Ltd.. **Diseño sonido:** Mitchell Osias.

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

1994. Japón. **T.O.:** Sega Rally Championship 1995. **Sistema:** PCB Model 2A CRX. **Desarrollo:** SEGA (AM R&D Dept. #3). **Producción:** SEGA. **Programador jefe:** Sohei Yamamoto. **Diseñador gráfico jefe:** Kenji Sasaki. **Música:** Takenobu Mitsuyoshi. **Diseñador gráfico cabina:** Jun Hirato. **Productor:** Tetsuya Mizuguchi. **Director:** Kenji Sasaki.

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP (Sega Saturn)

1995. Japón. **T.O.:** Sega Rally Championship. **Sistema:** Saturn. **Desarrollo:** SEGA (AM R&D Dept. #3). **Producción:** SEGA. **Programadores jefe:** Ryuchi Hattori, Osamu Hori. **Diseñadores gráficos jefe:** Minoru Matsuura, Shiro Kinemura. **Director de sonido:** Tatsuya Kozaki. **Música:** Naofumi Hataya. **Efectos de sonido:** Seiro Okamoto, Tatsuya Kozaki. **Productor:** Tetsuya Mizuguchi. **Directores:** Ryuchi Hattori, Atsuhiko Nakamura.

MANX TT SUPER BIKE

1995. Japón. **T.O.:** Manx TT Super Bike. **Sistema:** PCB Model 2A CRX. **Desarrollo:** SEGA (AM R&D Dept. #3 & #4). **Producción:** SEGA. **Director de programación:** Jun Uriu. **Director de ingeniería:** Shigeyuki Iwase. **Diseñador jefe de cabina:** Yasunobu Shinzato. **Director de efectos de sonido y música:** Tetsuya Kawauchi. **Productor :** Tetsuya Mizuguchi. **Director:** Jun Uriu, Shinichi Fujii.

SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

1996. Japón. **T.O.:** SEGA Touring Car Championship. **Sistema:** PCB Model 2C CRX. **Desarrollo:** SEGA (AM Annex). **Producción:** SEGA. **Programador jefe:** Sohei Yamamoto. **Diseñador grafico jefe:** Kenji Sasaki. **Director de sonido:** Sei Matsumura. **Director de diseño cabina:** Yasunobu Shinzato. **Productor:** Tetsuya Mizuguchi. **Director:** Kenji Sasaki.

SPACE CHANNEL 5

1999. Japón. **T.O.:** Space Channel 5. **Sistema:** Dreamcast. **Desarrollo:** SEGA (AM R&D Dept. #9). **Producción:** SEGA. **Música:** Kenichi Tokoi, Naofumi Hataya. **Director:** Takashi Thomas Yuda. **Director de historia y diseño del juego:** Takumi Yoshinaga. **Director de programación:** Hitoshi Nakanishi. **Director de arte:** Yumiko Miyabe. **Director de sonido:** Naofumi Hataya. **Productor:** Tetsuya Mizuguchi.

REZ

2001. Japón. **T.O.:** Rez. **Sistema:** Dreamcast. **Desarrollo:** United Game Artists. **Producción:** SEGA. **Productor:** Tetsuya Mizuguchi. **Director:** Jun Kobayashi. **Director de arte y Artista jefe:** Katsumi Yokota. **Director de programación:** Mitsuru Takahashi. **Diseñadores del juego:** Hiroyuki Abe, Katsuhiko Yamada. **Música:** Keiichi Sugiyama, mist, Ken Ishii, Joujouka, Adam Freeland, Coldcut & Tim Bran, ebz, oval. **Productor:** Tetsuya Mizuguchi.

SPACE CHANNEL 5 PART 2

2002. Japón. **T.O.:** Rez. **Sistema:** Dreamcast. **Desarrollo:** United Game Artists. **Producción:** SEGA. **Director:** Yumiko Miyabe. **Director de historia y diseño del juego:** Takumi Yoshinaga. **Director del sistema de juego:** Hideki Anbo. **Director de programación:** Hitoshi Nakanishi. **Director técnico:** Takeshi Hirai. **Director de arte:** Mayumi Moro. **Director de sonido:** Naofumi Hataya. **Productor:** Tetsuya Mizuguchi.

LUMINES

2004. Japón. **T.O.:** Lumines. **Sistema:** PSP. **Desarrollo:** Q Entertainment. **Producción:** Q Entertainment y Bandai. **Concepto:** Ryuichi Hattori, Osamu Kodera, Katsumi Yokota. **Director de arte:** Katsumi Yokota. **Programador:** Osamu Kodera. **Director:** Ryuichi Hattori. **Productor:** Tetsuya Mizuguchi.

METEOS

2005. Japón. **T.O.:** Meteos. **Sistema:** Nintendo DS. **Desarrollo:** Q Entertainment. **Producción:** Q Entertainment y Bandai. **Productor:** Tetsuya Mizuguchi. **Director:** Takeshi Hirai. **Diseño de juego:** Masahiro Sakurai. **Director de arte:** Noboru Hotta. **Programador principal:** Kenji Senba. **Director de sonido:** Takayuki Nakamura.

N3: NINETY-NINE NIGHTS

2006. Japón. **T.O.:** N3: Ninety-Nine Nights. **Sistema:** XBOX 360. **Desarrollo:** Q Entertainment y Phantagram. **Producción:** Microsoft Game Studios. **Productor:** Tetsuya Mizuguchi. **Director:** Sang Youn Lee. **Director creativo:** Henry Lee. **Programador:** Tae Yeon Yoo. **Director de arte:** HyounSeok Kim. **Diseño de juego:** Sang Youn Lee, Henry Lee. **Director de sonido:** Takayuki Nakamura.

LUMINES LIVE!

2006. Japón. **T.O.:** Lumines Live!. **Sistema:** XBOX Live. **Desarrollo:** Q Entertainment. **Producción:** Q Entertainment. **Director de arte:** Katsumi Yokota. **Programador Jefe:** Osamu Kodera. **Diseño del juego:** Katsumi Yokota, Osamu Kodera. **Diseño de sonido:** Takayuki Nakamura, Katsumi Yokota. **Director:** Ryuichi Hattori. **Productor:** Tetsuya Mizuguchi.

LUMINES II

2006. Japón. **T.O.:** Lumines II. **Sistema:** PSP. **Desarrollo:** Q Entertainment. **Producción:** Q Entertainment. **Director de arte:** Katsumi Yokota. **Programador jefe:** Osamu Kodera. . **Diseño del juego:** Katsumi Yokota, Osamu Kodera. **Ingeniero y diseñador de sonido:** Takayuki Nakamura, Katsumi Yokota. **Planificador:** Hiroyuki Takanabe. **Director asistente / Productor asociado:** Kazuyuki Otsuki. **Director:** Ryuichi Hattori. **Productor:** Tetsuya Mizuguchi.

E4: EVERY EXTEND EXTRA EXTREME

2007. Japón. **T.O.:** E4: Every Extend Extra Extreme. **Sistema:** XBOX Live. **Desarrollo:** Q Entertainment y Sonic Blue. **Producción:** Q Entertainment. **Diseño de juego:** Hiroyuki Masuno. **Programador jefe:** Hiroyuki Masuno. **Programador:** Kenichi Oyama. **Diseñador Gráfico:** Kimihiro Morishita. **Director:** Kazuyuki Otsuki. **Productor:** Tetsuya Mizuguchi.

REZ HD

2008. Japón. **T.O.:** Rez HD. **Sistema:** XBOX Live. **Desarrollo:** Q Entertainment y Hexadrive. **Producción:** Q Entertainment y SEGA. **Productor:** Tetsuya Mizuguchi. **Director y planificador jefe:** Hiroyuki Takanabe. **Director de arte:** Katsumi Yokota. **Planificación:** Yasuyuki Togo. **Sonido:** Keiichi Sugiyama, Shigeharu Isoda.

LA TÉCNICA COMO ESTILO

Por Alberto Catena

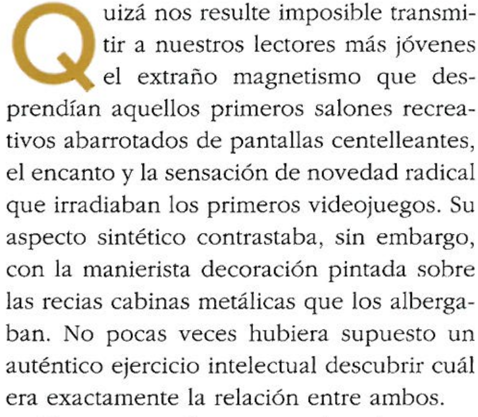
De forma similar a como la invención de la fotografía propició en alguna medida el Impresionismo en pintura, los videojuegos parecen haber esperado a alcanzar cierto nivel de realismo antes de emprender un proceso de revisión estilística que establezca un renovado vínculo, no solo con su propio pasado, sino también con las propiamente consideradas expresiones artísticas de vanguardia y la imaginería de origen técnico y científico.

Página anterior: «Dotstream».
Arriba, centro y arriba derecha: «Jet Set Radio».
Centro derecha: «Space Channel 5».









Quizá nos resulte imposible transmitir a nuestros lectores más jóvenes el extraño magnetismo que desprendían aquellos primeros salones recreativos abarrotados de pantallas centelleantes, el encanto y la sensación de novedad radical que irradiaban los primeros videojuegos. Su aspecto sintético contrastaba, sin embargo, con la manierista decoración pintada sobre las recias cabinas metálicas que los albergaban. No pocas veces hubiera supuesto un auténtico ejercicio intelectual descubrir cuál era exactamente la relación entre ambos.

Parece, y cuánto se equivocaban, que las mismas compañías que distribuían aquellas máquinas a duras penas confiaban en que lo preciso de su desafío y el puñado de figuras planas, con sus colores básicos y bordes aserrados, excitaran lo suficiente nuestra imaginación, y en consecuencia se entregaban a un exceso figurativo y ornamental tan disonante como la accidental mezcla de bips, tonadillas hiperaceleradas, clics de botones y palancas y repicar de máquinas de pinball, y tan anacrónico como el sujeto de bata azul que constituían banda sonora y desconfiado testigo de nuestras primeras correrías lúdicas virtuales.

Los salones recreativos de barrio desaparecerían a medida que los videojuegos se incorporaban al entretenimiento doméstico gracias a los primeros ordenadores personales y videoconsolas. Las solitarias máquinas de marcianitos o comecocos del bar se verían reemplazadas también, aunque más perezosamente, por máquinas tragaperras estridentes y anodinas como un sonajero.

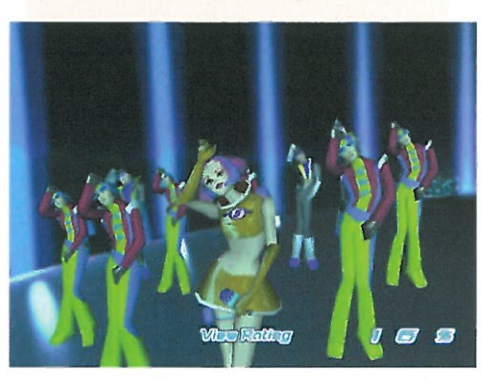
Aunque su biografía no alcance este pleistoceno videojueguil, damos por descontado que el lector estará sin duda familiarizado con la dinámica que desde entonces, a golpe de nueva generación de tarjetas gráficas o consolas de videojuegos, ha seguido la industria, y de cómo sus aficionados se han visto, a la vez que implicados en adictivas rivalidades deportivas, alimentados por una perpetua promesa de avance tecnológico. Aunque en el fondo los videojuegos no hayan cambiado tanto y cada partida siga suponiendo, en el mejor de los casos, una entrega caprichosa a un desafío deliciosamente inútil.

Una maliciosa interpretación posible sobre la evolución de los videojuegos podría afirmar que no ha consistido en otra cosa que en su tecnológica y apabullante integración con aquellas historiadas pinturas de las cabinas de juegos arcade. Las voluptuosas amazonas extraterrestres, naves futuristas de incierta funcionalidad y bárbaros culturistas de las portadas de *Cimoc* y *Zona 84* acabarían suplantando las cándidas figuras geométricas, vagamente animales o antropomórficas de los primeros videojuegos.

> "Los juegos bandera de Dreamcast destilaban sabor a juego de género."

Sin embargo, a lo largo de la última década ha venido fraguándose una algo intermitente pero ya constatable tendencia de juegos "retro" (1), "minimalistas" o "neoclásicos" que en conjunto parecen poner en tela de juicio esta linealidad progresiva hacia juegos cada vez más complejos, interactivos y realistas.

Juegos que además se nos presentan envueltos de cierta aura de artisticidad. Una pretensión que creemos legítima en muchos casos, y cuyo mecanismo fundamental quisiéramos probar a desentrañar en lo que sucede, en las conexiones que logremos establecer con lo que propiamente ha sido considerado arte moderno o de vanguardia y dejando ya atrás la dimensión nostálgica a la que quisimos entregarnos en esta presentación.

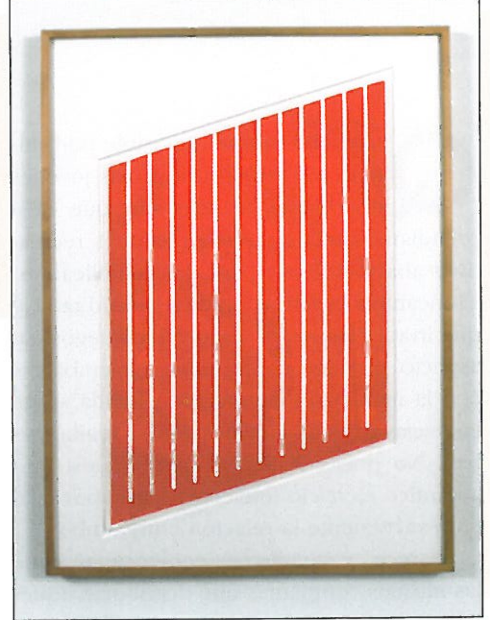


PUNTO Y LÍNEA SOBRE EL PLANO

Mientras que los sistemas establecidos y exitosos pueden merecer las más exageradas descalificaciones, los aficionados a los videojuegos acostumbran a tratar las consolas fracasadas con la misma respetuosa deferencia con que lo harían con un fallecido más o menos próximo. Pero aparte de esto, lo cierto es que la última incursión de SEGA en el terreno hardware acumuló méritos que no han hecho sino engrandecerse con el tiempo. Paradójicamente, estas mismas virtudes pueden explicar su fracaso como sistema. Megahercios y megabytes de RAM aparte, el éxito de un sistema de videojuegos parece depender de la transmisión de una idea clara y con un atractivo lo bastante universal como para incorporarse al imaginario popular como una alternativa definida a la vez que prometedora. Independientemente de sus valores de producción y refinamiento, los juegos bandera de Dreamcast, incluso en el caso del ambicioso *Shenmue* (*íd.*; SEGA/CRI, 1999), destilaban, sin embargo, un sabor a juego de género, a serie B, que poco favor les hizo de cara a competir con las imaginarias secuelas de una futura PlayStation, o incluso con una siempre esencial Nintendo librada del lastre que suponía Nintendo 64.



Izquierda: <<Rez>>.
Derecha: <<Untitled (S. # 44) 4-L; Donald Judd, 1961-69>>.
Abajo derecha: <<Untitled (to you, Heiner, with admiration and affection); Dan Flavin, 1973>>.



Quizá porque de las cuatro en liza –ahí teníamos ya a Microsoft tanteando el terreno de la diversión infográfica encapsulada– se trataba de la compañía que más activa y retrospectivamente estaba vinculada al fenómeno arcade, títulos como *Space Channel 5* (*íd.*; SEGA, 1999), *Jet Set Radio* (*íd.*; SEGA, 2000) y *Rez* (*íd.*; UGA/SEGA, 2001), a la vez que una trabajada y deliberada recreación de las particularidades del videojuego, destilaban como pocos hasta entonces un espectro de influencias tan diferente de lo corriente como inusualmente bien establecido.

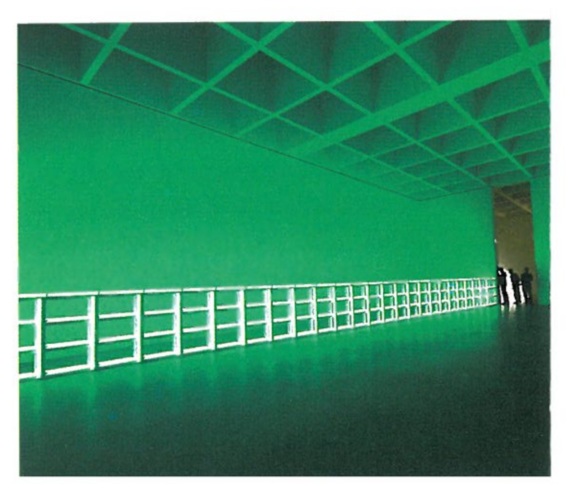
De todos ellos *Rez* todavía destaca por su audacia y se ha convertido con todo derecho en la referencia para aquellos videojuegos que, al tiempo que recuperan recursos técnicos aparentemente periclitados, aspiran a redefinir el medio en su resonancia cultural como producto idiosincráticamente electrónico. En consonancia a lo que comentamos antes, *Rez* se presentaba adscrito a un género de segunda clase –el del *shooter on rails*– despreciado por su autolimitación interactiva, aunque hubiera propiciado títulos tan alabados como los de la serie *Star Fox* o *Panzer Dragoon* (*íd.*; SEGA, 1995). Tampoco iba a suponer una baza a su favor la mínima trama argumental evolucionista, aunque resultara particularmente adecuada y seductora en su trasnochado sabor *new-age*, además de una original relectura de la clásica progresión por niveles. Pero el aspecto fundamental radicaba en que, sin renunciar a su carácter popular, sino precisamente ahondando en él a conciencia, y en un ejercicio de delimitación estética insólito, *Rez* reemplazaba toda la imaginería figurativa y pseudocinematográfica dominante por un crisol de referencias que incluía la psicodelia en cualquiera de sus ámbitos y, aunque carecieran de rango estético reconocido, la estética diagramática de los programas CAD y los primeros renderizados 3D, antes de que la infografía entrara a rivalizar en realismo con la imagen fotográfica.

Que *Rez* incluyera a modo de colofón una dedicatoria a Wassily Kandinsky, reconocido padre de la abstracción pictórica, cuando se diría más bien que nos sentíamos como habiendo traspasado el alucinante túnel del final de *2001: Una odisea del espacio* (*2001: A Space Odyssey*; Stanley Kubrick, 1968), nos pareció en su momento poco menos que una grandiosa exageración. Por usar precisamente el término habitual en el contexto artístico, una *boutade* de su autor destinada a acrecentar su popularidad –que ya imaginamos notable– en la animada noche japonesa. Por lo que se nos aparecía entonces, los videojuegos renuncian a la abstracción desde su misma presentación: los triángulos coloreados en un videojuego siempre son algo más que triángulos. Entendemos ahora, sin embargo, que su inspiración respondía a una voluntad de jugar con elementos básicos, una deliberada huida del lenguaje hacia la sensación física audiovisual –sinestésica– pura. Esta posibilidad de considerar el videojuego como pura experiencia o viaje perceptivo permite, de hecho, conectarlo, como veremos luego, con experiencias artísticas mucho más recientes y que legítimamente se pueden remontar en cualquier caso al momento crucial en que el pintor ruso renunciara definitivamente al ilusionismo en pintura.

TÉCNICA Y VANGUARDIA

Pero para aclarar la importancia de *Rez* y, en general, por qué las aspiraciones artísticas en videojuegos parecen ir de la mano de estéticas retro, debemos tratar antes una idea popular, preconcebida y errónea sobre el papel de la técnica en los ámbitos estéticos de vanguardia. La técnica suele ser entendida como un puro medio dirigido a un fin, lo que no deja de ser cierto para un buen ámbito de las actividades humanas. Damos por hecho que un buen pintor figurativo debe adquirir una técnica depurada, dominando recursos como la perspectiva, la anatomía y el claroscuro. Los aficionados a los videojuegos suelen observar la técnica bajo el mismo prisma de neutralidad y bajo categorías paralelas con aquellas: solvencia del motor 3D, calidad de animaciones y modelados, iluminación y texturizado (2).

No resulta de extrañar entonces que el arte moderno aparezca bajo esta idea de la técnica neutral y objetiva como un arte esencialmente desprovisto de ella. No es que esto resulte incomprensible cuando uno se enfrenta desamparado a los estadios





Izquierda: «Vib-Ribbon».
Derecha: «PaRappa The Rapper».



últimos de la abstracción pictórica moderna como quien contempla el engranaje suelto que antes había formado parte de un preciso y misterioso mecanismo. Pero una visión global sobre la evolución del arte moderno, desde la pintura barroca y críticamente a partir de la irrupción de las vanguardias históricas con el Impresionismo, puede narrarse precisamente como la incorporación progresiva de la técnica al arsenal significativo de la obra. El cómo acaba por incorporarse al qué, hasta el extremo de que la búsqueda desesperada en arte de la expresión personal y la originalidad acabará conduciendo a una fórmula de un artista/una técnica. Técnica comprimida además con cualquier sentido figurativo o metafórico hasta constituir una suerte de inviolable identidad.

"Las líneas de neón en 'Rez' constituyen opción estética y sentido"

Los videojuegos, puede suspirar aliviado el lector, no aspiran a ese grado de depuración expresiva. Pero análogamente, mientras en los viejos arcade las líneas de neón no suponían más que la penosa y transitoria constatación de un estadio tecnológico desechable tan pronto la tecnología permitiera adoptar figuraciones más detalladas y realistas, en *Rez*, como en la significativa tendencia retro que trataremos a continuación, constituyen opción estética y sentido.

El hecho es que poco antes de que las máquinas arcade capturaran nuestra imaginación y calderilla, las artes plásticas de vanguardia estaban construyendo lo que hubieran podido constituir válidos referentes para la emergente industria infográfica. El arte de vanguardia estaba desplazando su interés de lo expresionista y metafórico a lo puramente objetual, perceptual y procedimental, con la serialización como estrategia compositiva predilecta, además de incorporar deliberadamente elementos de la imaginería popular como tema (3).

Seguramente también influenciado a su vez por la apabullante progresión de la industria de la imagen y los excesos formales del consumismo, las múltiples expresiones del *Conceptual Art*, el *Pop Art*, el *Op Art* y el *Minimal* vendrían a suplantar las artesanales esculturas organicistas y las pinturas de grandes retazos de pintura viscosa por asépticas sucesiones de poliedros metálicos, paneles repletos de texto y diagramas, pinturas monocromas a base de franjas paralelas, repeticiones de iconos populares serigrafiados en colores planos, tramas fotomecánicas ampliadas, juegos de líneas de luz en movimiento cíclico y perpetuo... Aunque la coincidencia de estos rasgos con la plástica basada en la reiteración de patrones e iconos geométricos simples de los primeros videojuegos parece evidente, conectarlos no vendría a suponer más que un dudoso ejercicio de equilibrismo intelectual, justificable solo por alguna suerte de invocación *al espíritu de los tiempos*. Al lector no puede escapársele, sin embargo, la sintonía de este puñado de rasgos con el deliberado viaje perceptual que nos propone *Rez*. Al reconsiderar libremente su ubicación como fenómeno tecnológico, *Rez* abre también la posibilidad de tender puentes entre el fenómeno plástico y estético del videojuego y las expresiones artísticas de vanguardia.

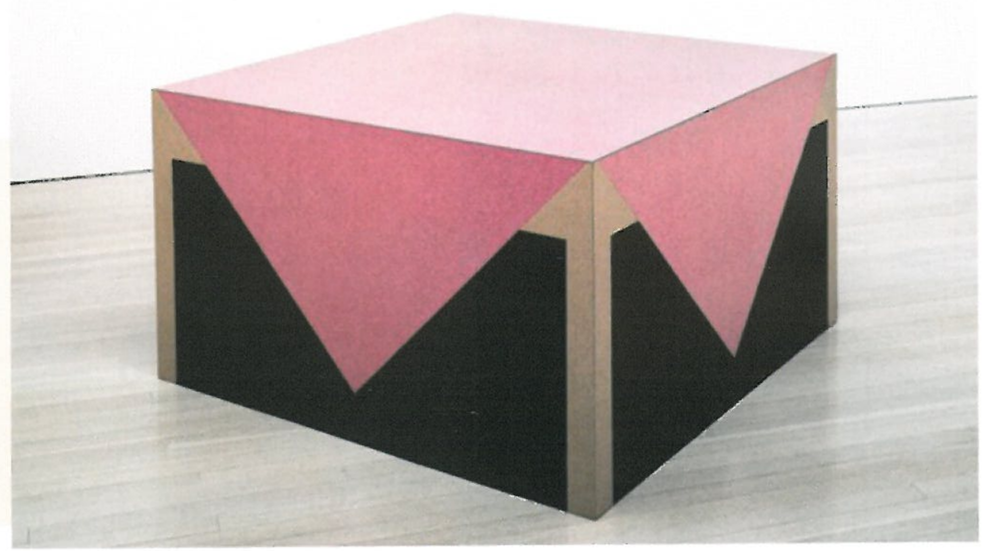
'FOLLOW THE LEADER'

Quizá bajo los puntos anteriores se pueda entender que las elementales formas geométricas de Nintendo 64 y los paisajes pixelados de PlayStation constituían una, aunque involuntaria, interesante clave estética para una sensibilidad moderna, forjada en el gusto por las formas básicas y la imagen que desvela su propio artificio (4). Pero en plena era PlayStation, pocos juegos se iban a atrever a revisar irónicamente los propios límites técnicos de la época.

La trayectoria creativa del diseñador y músico Masaya Matsuura nos permite, sin embargo, señalar preciosas excepciones, que además revelan la para nada casual –y bastarda, dicho sea sin ánimo de ofender– filiación de *Rez* con el género musical. Ambos para la plataforma de Sony, *PaRappa the Rapper* (*íd.*; SCEI, 1996) (5) exhibía ya esa cuidada adscripción estilística pop de algunos juegos de Dreamcast, y *Vib-Ribbon* (*íd.*; SCEI, 1999) un radical primitivismo lineal y un innovador interés en lo genera-

Arriba izquierda: «Cubivore».
Arriba derecha: «Table with Pink Tablecloth; Richard Artschwager, 1964».
Abajo: Tres instantáneas de «WarioWare Inc.».



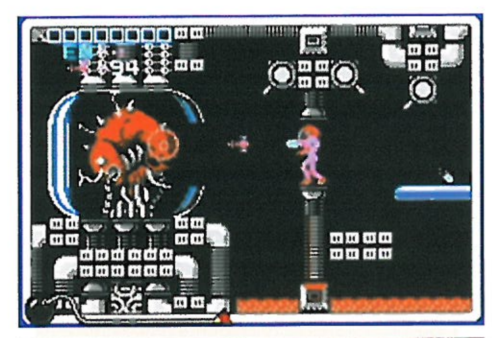


tivo, con una única figura –algo así como un garabateado conejo vectorial– sorteando obstáculos dictados por el contenido musical del CD que introdujéramos en la bandeja de la consola.

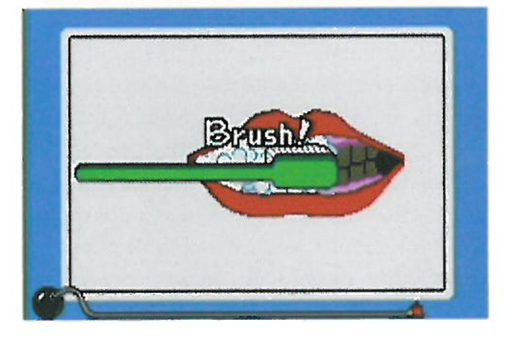
Matsuura vuelve a aparecer vinculado a oscuros proyectos como *Jungle Park* (*Jangurupaku*; Saru Brunei, 1998), para PlayStation y Saturn, en el que ya se adivinan los sintéticos caracteres de *Animal Leader*, que merece ser comentado aquí como un, mucho menos relevante que *Rez*, pero todavía interesante y primitivo ejercicio de recreación tecnológica. Proyectado para el desafortunado periférico óptico 64DD, *Animal Leader* acabaría finalmente siendo comercializado un año después del de Mizuguchi, ya para GameCube y bajo el nombre de *Cubivore* (*Doubutsu Banchou*; Saru Brunei/ Nintendo, 2002). Esta rarísima producción, que nos brindaba de nuevo un argumento evolucionista, incluía violencia a dentelladas entre perros cúbicos, desmembramientos poligonales, sexo animal sublimado, muerte, evolución mutante, reencarnación y transcendencia... Todo ello presentado además con una estética que se enfrentaba jocosamente a las debilidades técnicas de su soporte original –considerando este el de Nintendo 64– en una a la vez plácida y violenta rigurosidad *hard-edge* a base de cubos articulados, rasgos descaradamente bidimensionales y texturizados que cambiaban abruptamente de los planos verticales a los horizontales, y que todavía vendrían a expresarse en una demencial línea de juguetes (6).

MANIFIESTO POP

Volviendo al panorama hardware del videojuego, el punto culminante de la credulidad tecnológica, que identificaríamos con la era de los 32/64 bits, guardaba a su abrigo una única opción portátil –si descartamos, siquiera sea por puro pragmatismo, el emergente mercado de juegos para teléfonos móviles, aunque al final haya venido a proporcionarnos alguna alegría–. La Nintendo, que solo a través de su durísimo y algo enervante siempre autocontenido modelo de negocio renqueaba en los últimos tiempos de Nintendo 64, o que perdía el impulso inicial de una desnortada GameCube, tenía en Game Boy Advance, sin embargo, un baluarte apoyado en modelos de juego más tradicionales, a los que los aficionados desapegados del progreso poligonal siempre podían acudir en rescate de aquellos géneros y estéticas tan caros de encontrar en las consolas domésticas y el ordenador personal. La preocupación de la compañía



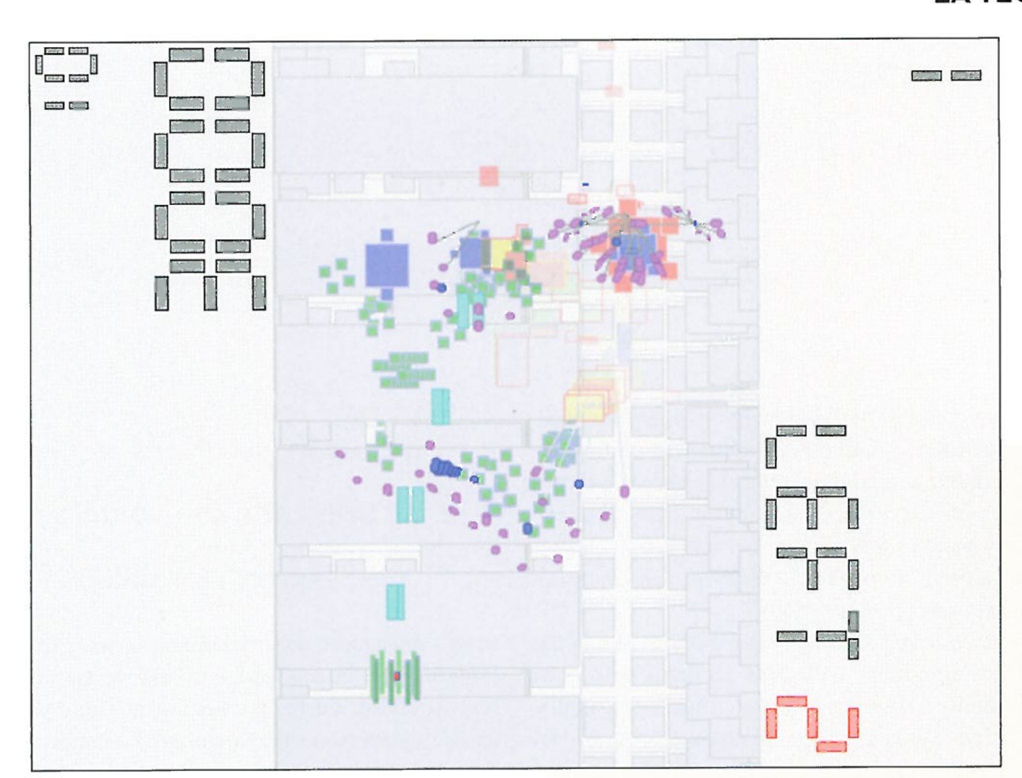


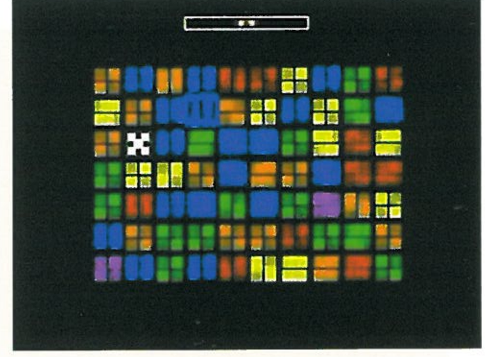


de Kioto porque la creciente complejidad de los videojuegos estuviera lastrando su popularidad y comprometiera el margen de éxito de títulos tan elementales como un *Tetris* (*íd.*; Alexey Pavhitnov, 1984) la harían especialmente sensible a propuestas que vendrían a sacudir el panorama de manera parecida a como *Rez* lo había hecho sobre supuestos más ambiciosos.

Si atendemos al mito, *WarioWare Inc.* (*Made in Wario*; Nintendo, 2003), al que poco despues seguiría un *Twisted!* (*Mawaru Made in Wario*; Nintendo, 2004) aún más gamberro si cabe, nació más bien espontáneamente en las oficinas de R&D1 –el estudio que encarna a la Nintendo más tradicional con series como *Metroid* y *Donkey Kong* nacidas en su seno– como "el juego que Nintendo –o Miyamoto– nunca haría". Quizá resulte difícil a día de hoy hacerse a la idea de cuán violenta resultó entonces para la comunidad *gamer* la idea de un juego al que se jugara con un único botón. Pero más allá de eso, *WarioWare Inc.* parecía recuperar el punto de partida de la misma industria del videojuego para tomar el camino opuesto al histórico. En vez de más aventura y más drama, y un mundo más grande, y un estilo más elaborado, menos de todo. Mario sortea al *goomba*, recoge la moneda y ya está. No hay princesa que salvar, cima que alcanzar, no hay propósito ni un mundo que recorrer. Nada de sutiles controles analógicos. No te vas a embelesar con los detalles.

Claro que antes de que te preguntes qué diablos ha pasado te encontrarás pilotando un avioncillo de papel, sorbiendo el moco vergonzoso de una dama de fantasía, friendo huevos, o descubriendo bichos con una linterna. La mera multiplicación se convierte en tema, y con esto la temática del videojuego se ve expandida a situaciones tan vulgares, tan groseramente antiépicas, que ni el más bizarro juego *underground* llegaría a prestarles atención. El estilo gráfico, a parte



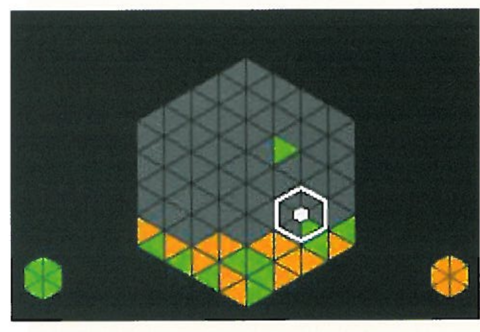


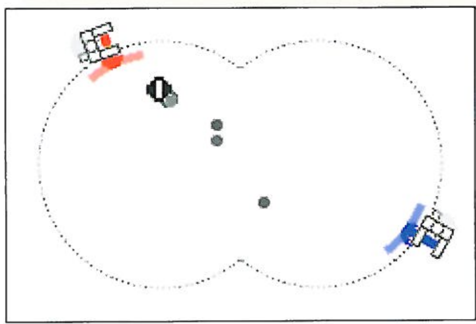
Arriba izquierda: «Noiz2sa».
Arriba derecha: «Coloris».
Centro: «Dialhex».
Abajo: «Boundish».
Derecha: «Quattro Colori; Gerhard Richter, 2008».

de la recuperación atomizada de múltiples clásicos, es tan variopinto y disonante como cupiera imaginar. De temblorosos bocetos a mano groseramente animados a *collages* fotográficos, pasando por desgarradores escalados de *sprites*, pegotazos de témpera o esquemáticas figuras poligonales, todo cabe y todo vale.

"'WarioWare Inc.' se reserva un significativo papel de manifiesto-denuncia."

El caso de *WarioWare Inc.* nos permite ilustrar cómo, independientemente de que las intenciones de sus creadores tuvieran nada que ver con el arte moderno, la adopción deliberada de un proceso de reciclaje y reducción al absurdo semejante al que había impulsado buena parte de las vanguardias históricas nos permite otorgarle calificativos parecidos. Una retahíla de ellos, de hecho: minimalista en lo interactivo y cubista por lo multifacético, su renuncia a ningún tipo de arreglo compositivo en favor de la mera acumulación y su recreación en la cita nos permiten vincularlo en lo formal con las estrategias irónicas y objetualizantes del *Pop Art*, aunque en último término su desvergonzado y teatral resultado merezca mejor el calificativo de dadaísta (7). Como en las más iconoclastas expresiones del arte de vanguardia, (8) *WarioWare Inc.* se reserva un significativo papel de manifiesto-denuncia. Por más que diálogos y cinemáticas nos quieran proveer de flecos psicológicos, tras *WarioWare Inc.* nos resultará particularmente evidente que, en la práctica, la inmensa mayoría de videojuegos no vienen a

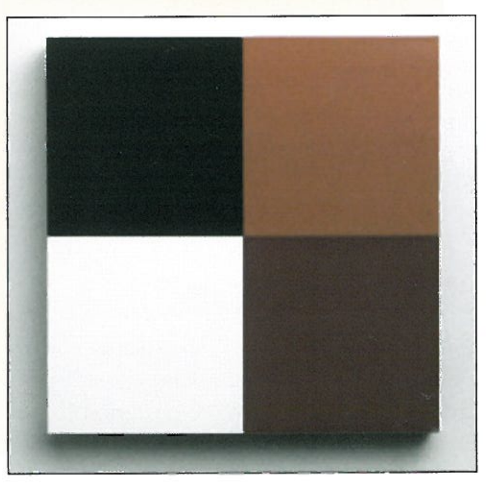




suponer más que otra colección de minidesafíos encadenados y dejaremos de apreciar tanto las ventajas de la continuidad estilística frente a la pura incoherencia narrativa, interactiva y plástica efervescente.

UN PÍXEL ES UN PÍXEL

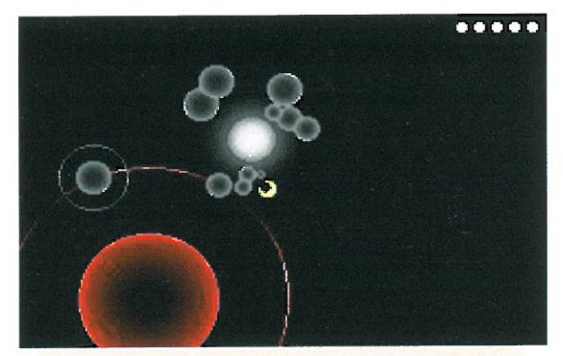
El desfavorable resultado comercial de *Rez* dejaría su propuesta de revisión estilística desamparada en la primera línea del panorama comercial durante algún tiempo. Su influencia, aliada a la sólida tradición de los juegos de naves en *scroll* que recuperaban algo de su popularidad a la vez que alcanzaban cotas de un manierismo alucinante –lindante a su manera con la abstracción en producciones como *Ikaruga* (*íd.*; Treasure, 2001), inspiraría sin embargo *Noiz2sa* (*íd.*; Kenta Cho, 2002), primera incursión en juegos de disparos de ABA Games, alias para el

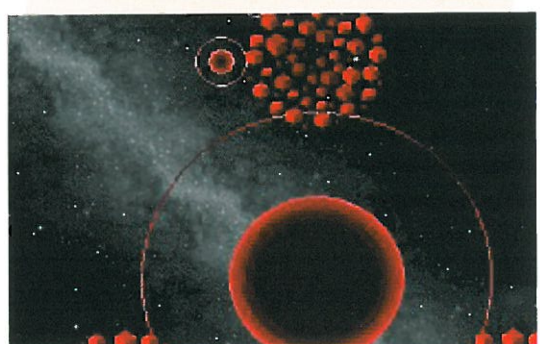


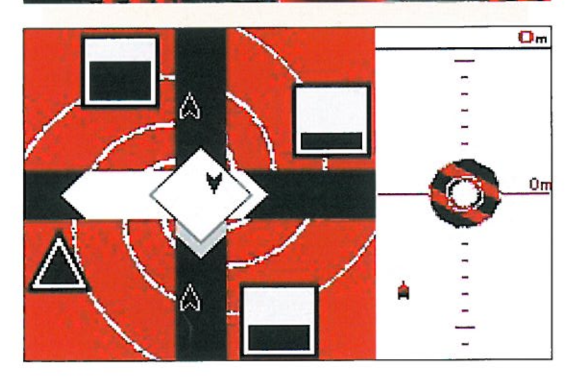
programador independiente Kenta Cho. Su trayectoria desde entonces seguirá incidiendo en el género, bajo múltiples influencias (9), pero manteniendo el gusto por lo vectorial o poligonal básico y una particularmente llamativa integración sobredimensionada de los marcadores de puntuación.

También merece mencionarse aquí la particular recreación de los juegos de disparos clásicos al estilo de *Asteroids* (*íd.*; Atari, 1979) en *Geometry Wars*, minijuego que acompañaba la segunda entrega de *Project Gotham Racing 2* (*íd.*; Microsoft/Bizarre Creations, 2003), y cuya fama no haría sino aumentar hasta cristalizar unos años después en el primer juego realmente popular del servicio de descargas Xbox Live: *Geometry Wars: Retro Evolved* (*íd.*; Microsoft/Bizarre Creations, 2005).

El siguiente hito en el panorama comercial retro alcanzaría a Game Boy Advance –con Nintendo DS ya en el mercado y en pleno auge de los *Touch Generations*– con una muy inusual colección de juegos agrupados bajo el epígrafe *Bit Generations*. El interés de Nintendo por sondear la acogida de juegos de menor formato y precio redu-







Arriba izquierda: Dos instantáneas de «Orbital».
Centro izquierda: «Digidrive».
Abajo derecha: «Dotstream».

cido la llevó a fraguar un modelo de comercialización que desgraciadamente ya podemos considerar irrepetible. Lanzados en dos entregas en el mes de julio de 2006 y unificados por un delicado *packaging* distintivo con cajas de cartón blancas y plateadas y un logotipo representativo para cada juego, los *Bit Generations* no están unificados por género sino por una voluntad general de regresión estilística, un diseño depuradísimo bajo su aparente elementalidad y un apartado musical de estilo electrónico y cuidada implementación interactiva.

Tampoco podremos equipararlos en calidad u originalidad de concepto, ya que mientras *Boundish* recreaba *PONG* (*íd.*; Atari, 1972) algo desvahídamente, *Dialhex* y *Coloris* recababan en la familiar combinatoria de bloques, aunque sobre propiedades también dispares: geométricas o cromáticas. La rigurosa lógica icónica de *Digidrive* en cambio, –diríase que dirigida en la pantalla por una proyección de la misma cruceta que usamos como controlador– apenas resistiría una descripción escrita de razonable extensión. *Soundvoyager*, invitándonos a jugar con los ojos cerrados para dejarnos guiar por la panorámica del estéreo, contruyendo a la vez evanescentes y siempre cambiantes paisajes sonoros, parece inaugurar y concluir un género por sí mismo –algo así como el del audiojuego estereofónico de habilidad–, y mientras apenas podremos encontrar un paralelismo a la aventura gravitacional de *Orbital*, *Dotstream*, bajo su depuradísima estética lineal, escondía la misma estructura y riqueza de diseño de cualquier entrega de *F-Zero* (10).

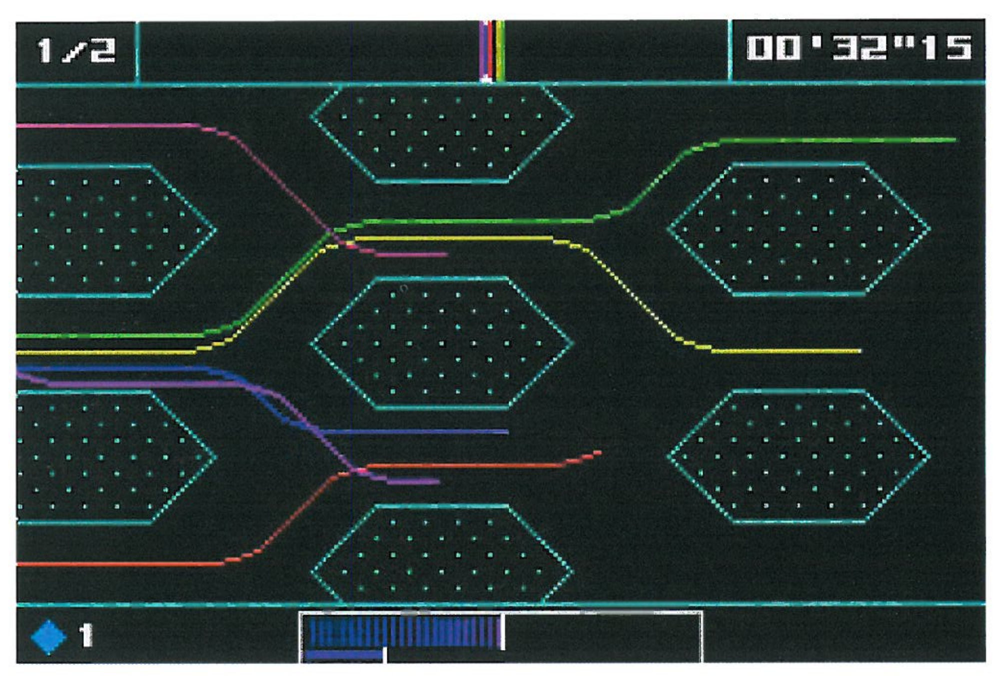
Aunque *Dialhex* y, a pesar de su relativa exhuberancia, *Digidrive* suponen un monumento al buen gusto y la coherencia estética en el históricamente maltratado género del puzle –cuya claridad lógica parece activar los más bajos impulsos de productores con aberrantes intromisiones de personajes *cartoon* y fondos en trampantojo–, los *Bit Generations* no andan totalmente exentos de elementos ornamentales o figurativos, diríase que introducidos con gustosa ironía en los esquemáticos antropomorfos de *Boundish*, la generosa provisión de *skins* para *Coloris*, o algunos elementos más propios de un clásico matamarcianos para el en términos generales muy abstracto *Orbital*.

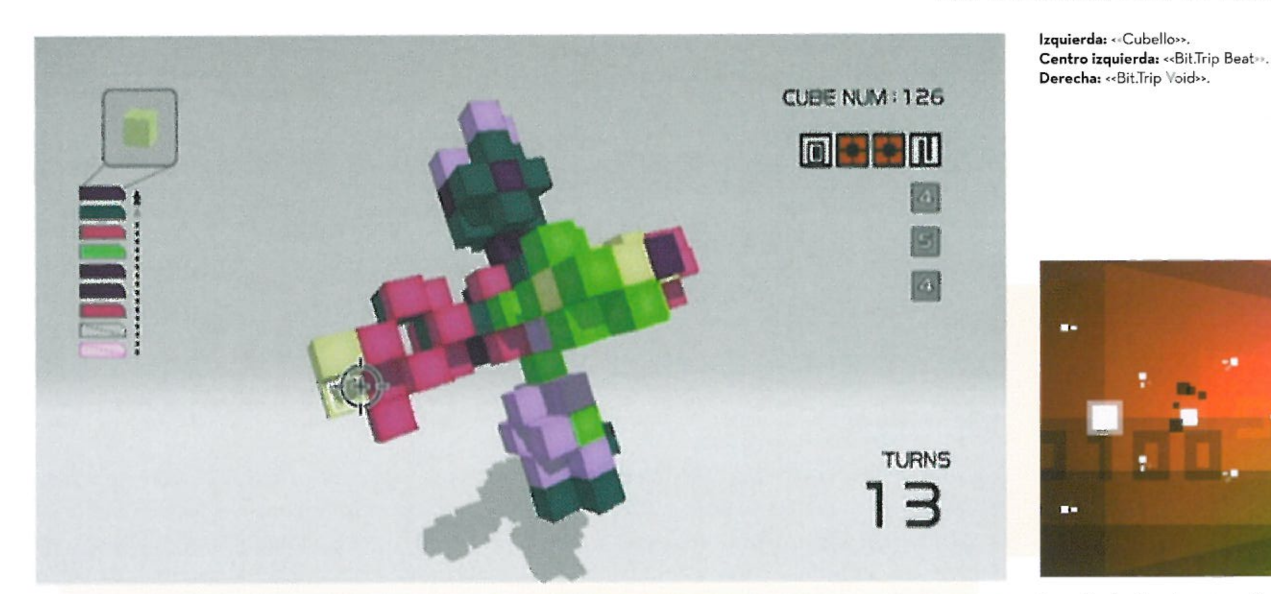
"Los 'Bit Generations' están unificados por una voluntad de regresión estilística"

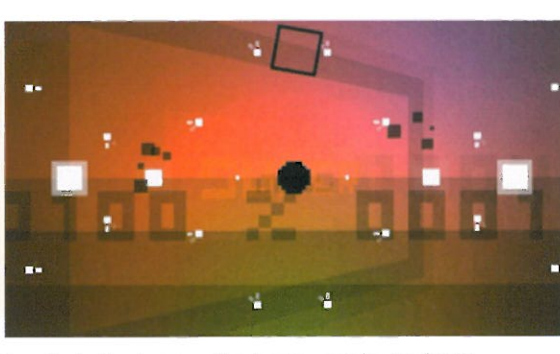
RADARES

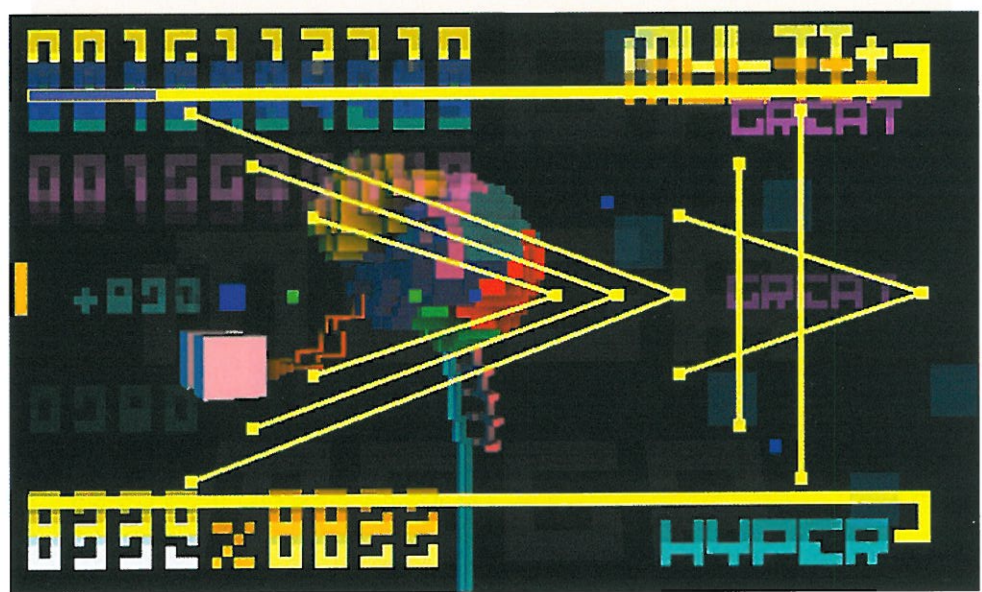
No debe imaginar el lector que nuestro entusiasmo por esta colección o, en general, por los planteamientos gráficos que estamos tratando responde a una suerte de elaborado masoquismo. Descontando esas agradables concesiones ornamentales o figurativas, el minimalismo plástico de los *Bit Generations* –reforzado precisamente por su presentación en la modesta pantalla de Game Boy Advance, en la que las líneas coloreadas de *Dotstream* equivalían exactamente a un hilera de píxeles– revela su fuerza con resultados paradójicos en categorías que solo raramente se podrían asignar a juegos mucho más sofisticados y que, en cualquier caso, suponen otra ampliación del espectro cultural del videojuego sobre dimensiones mucho más frecuentemente asociables a experiencias propiamente artísticas. Una primera categoría podríamos describirla como de inmersión y sensibilización estética: desde la caja o el cuadernillo del juego hasta la última de sus pantallas, pasando por los delicados menús, todo goza de una misma parecida intensidad y definición estética, lo que conlleva que el cambio más mínimo –como un diferente color global para cada uno de los campeonatos de *Dotstream*– adquiera la categoría de acontecimiento.

Otro aspecto es la redefinición o disolución de la percepción corriente de la escala. Mientras los juegos realistas nos si-









Izquierda: <<Cubello>>.
Centro izquierda: <<Bit.Trip Beat>>.
Derecha: <<Bit.Trip Void>>.

túan en un determinado pedazo espacial de realidad más o menos familiar, estos juegos parecen habitar o en su propia escala física concreta definida por la misma pantalla o alternativamente en lo muy grande o lo muy pequeño. Así, mientras *Dotstream* o *Dialhex* parecen anclados en su propia materialidad hecha de diminutos y luminosos píxeles (11), *Orbital* tan pronto parece adentrarnos en el reino de lo microscópico como de lo cósmico.

El tercer aspecto, que tiene que ver con este, supone otra efectiva ampliación de referentes visuales, que aunque con alguna imaginación pudiera alcanzar a modelos de la abstracción pictórica o escultórica –las pinturas a base de franjas paralelas de Frank Stella o los murales conceptuales a base de muestras de color de Gerhard Richter– en realidad más bien nos conectan con la imaginería plástica técnico-científica: las bellísimas composiciones a base de espirales que reflejan colisiones de partículas subatómicas, los diagramas de enlaces químicos, las ilustraciones, fotografías y espectrografías de astros y galaxias, los bosquejos técnicos y secciones de productos industriales, las termografías o las sinuosidades en la pantalla de un osciloscopio... Una amalgama visual que, si ha tenido algún impacto en las artes, todavía constituye un gigantesco legado plástico no figurativo de la era moderna y cuyo hermanamiento tecnológico con el videojuego podría señalarle como el medio idóneo para su consagración como categoría estética.

RETRO Y MÁS

Si *Rez* sucumbió como proyecto comercial, los *Bit Generations* apenas supusieron una exquisitez en busca de su público en medio de la estridencia general. A la vez que la última generación de consolas establece un nuevo techo para la simulación física e interactiva realista, la corriente de juegos retro ha encontrado, sin embargo, en la distribución digital su soporte idóneo y un modelo de negocio proporcional a su atractivo comercial. Responsable de seis de los siete *Bit Generations*, Skip Ltd. ha versionado algunos de aquellos (12) y lanzado nuevos títulos para WiiWare y DSiWare, esta vez bajo el sello *Art Style*. Si bien estas versiones han perdido algo de la poética mínima y el encanto *low-tech* por el camino y las nuevas entregas muestran una insistencia irritante en el género puzle, todavía suponen una muestra de coherencia plástica y economía en la representación que no excluye un apartado poligonal de cuidado cromatismo y suave texturizado para *Cubello* (*Cubeleo*; Nintendo, 2008) –a fecha de su lanzamiento el juego más "pequeño" del servicio gracias al carácter generativo de sus apartados gráfico y sonoro– o el excelente *Kubos* (*Nalaku*; Nintendo, 2009).

Son, sin embargo, los californianos Gaijin Games los que merecen ser citados en este contexto como los que con más osadía y amor por el espíritu arcade han recogido el testigo del retro lindando con lo abstracto de *Rez* y los *Bit Generations*, con otro pie puesto en la producción de Kenta Cho y los juegos de naves en *scroll* clásicos (13). Sin renunciar al gusto por la transparencia y el peso del color –por un momento parecen dibujarnos en pantalla un gigantesco, cuadriculado y amenazante *goo*–, e invirtiendo casi siempre la habitual jerarquía visual en videojuegos al reservar un papel decorativo para las formas poligonales, su serie *Bit.Trip* para WiiWare se nos aparece como la apoteosis del ángulo recto sobredimensionado y los píxeles del tamaño de una baldosa. Los recursos sinestésicos y la imaginación puramente geométrica han alcanzado en entregas como *Beat.Trip Beat* (*íd.*; Gaijin, 2009) y *Beat.Trip Void* (*íd.*; Gaijin, 2009) puntos de clímax que superan a sus referentes, con la memorización musical entrando a formar parte activa de la jugabilidad de forma más rotunda que en *Rez*, a la vez que demostrando que las mecánicas basadas en la interpretación de patrones bidimensionales móviles, pese a su dilatada trayectoria, andaban lejos de haber agotado todos sus recursos.

Por su parte, la producción de Q-Games, responsables de *Digidrive*, aparece a día de hoy escindida en dos líneas, una dirigida a DSiWare, que aunque de estética afín a los *Bit Generations* parece confundir por momentos revisionismo con simple modestia



Arriba: <<3D Space Tank>>.
Abajo: <<PixelJunk Eden>>.

–si bien nos ha entregado un muy interesante y vectorial *3D Space Tank* (*X-Returns*, Nintendo, 2010), secuela de *X* (*íd.*; Nintendo, 1992)– y por otro lado, para PlayStation Network, la mucho más sofisticada línea de juegos *PixelJunk*. Si *Digidrive* ya intercambiaba la estética del píxel por una especie de fantasía de diseño gráfico, los motivos florales y neobarrocos de las tendencias gráficas *vintage* aparecen animadas en *PixelJunk Eden* (*íd.*; Q-Games, 2008), aunque su sentido de viaje y de la escala nos permitan remitirnos de nuevo a *Orbital* y *Rez*.

Los *PixelJunk* permiten hermanar la tendencia retro más dura con un fenómeno más general de revitalización de las 2D –reforzado en este punto por la renovada popularización de las máquinas portátiles–, con títulos que aúnan sentido artístico con un atractivo quizá más genuinamente popular. Creemos que el fenómeno que hemos descrito de incorporación de la técnica al aparato estilístico y la renovada conexión entre videojuegos y expresión gráfica en el sentido más amplio laten todavía bajo el refrescante gusto por el contorno y el color plano de juegos como *LocoRoco* (*íd.*; SCEI, 2006), *Patapon* (*íd.*; SCEI, 2007) o *World of Goo* (*íd.*; 2D Boy, 2008), aunque provistos ahora de una multiplicidad de planos, una vitalidad cromática y una organicidad en el movimiento inalcanzables hace unas décadas. Aunque estos juegos dispongan de sus propios referentes tanto en el videojuego como en la animación cinematográfica, también se podrían conectar con expresiones de plástica artística contemporánea que, como en la espectacular obra escultórica del inglés de origen indio Anish Kapoor, o en la vibrante pintura de nuestro paisano Juan Uslé, han creído hallar en las formas simples pero orgánicas la multiplicación rítmica y el gusto por el color una fuente de inspiración para, sin retornar al figurativismo, superar la restrictiva rigurosidad geométrica de las propuestas minimalistas.

Otros de aspecto aún mas elaborado podrían adscribirse a una corriente que, por no recabar en los extremos de simplificación de los de *Rez* o *Bit.Trip*, han merecido el calificativo de "neoclásicos" y que basan su mecanismo no tanto en una reducción expresa como en la dosificación milimetrada de rasgos interactivos y efectos plásticos. El proceso de libre adscripción técnica en función de una voluntad de estilo todavía opera aquí, aunque si los juegos que comentamos han hallado principalmente en los géneros –más naturalmente decantados a la abstracción– del juego de disparos y el musical sus referentes, *Braid*



Arriba: «Cave Story».
Abajo: «Alt-Play (Between)».

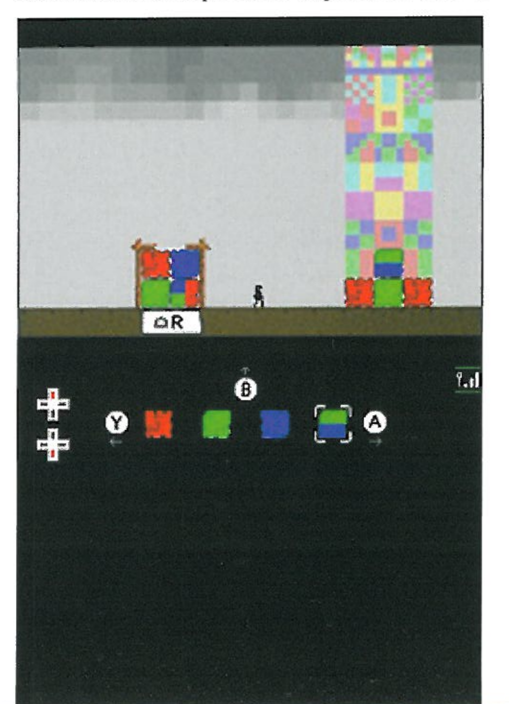
(*íd.*;Number None, 2008), *Cave Story* (*Doukutsu Monogatari*; Kaihatsushitsu Pixel, 2004) o el elegantísimo Limbo (*íd.*; Playdead, 2010) se permiten, sin embargo, reformular el género de plataformas/aventura prescindiendo de sus incursiones tridimensionales. Estos juegos que no renuncian sino que explotan con un sentido particularmente alterado la figuración podrían hermanarse con las corrientes surrealistas y del realismo metafísico en pintura (14).

PASAJE Y FIN

Los servicios de descarga digital disponen de un equivalente y aliado en la popularización definitiva del formato flash, que ha propiciado un muy dinámico movimiento *amateur* o *indie* en el terreno del juego en línea, a la vez que la iTunes Store está proporcionando un interesante lugar de encuentro entre experiencias videojueguiles genuinamente retro –que en su modestia todavía pueden resultar una fuente de placer estético para los adictos al pixel y lo vectorial– y otras experiencias tecnológicas afines y decantadas hacia lo recreativo, como múltiples versiones de juegos de vida, simuladores de física o instrumentos para la creación generativa de música y gráficos.

Para ilustrar inmejorablemente esta alianza –y para curarnos del antirromanticismo que hayamos querido autoimponernos en nuestra insistencia en el panorama hardware, la adecuación entre popularidad y modelo de distribución y la alusión a mecanismos que parecerían algo así como garantizar objetivamente la artisticidad...– llega a DsiWare *Alt-Play* (*íd.*; Sabarasa, 2010), recopilación de tres juegos de Jason Rohrer y demostración de que creación de sentido y progreso tecnológico no van precisamente de la mano. *Passage* no solamente responde a ese voluntario revisionismo estético que vertebra los títulos mencionados –o diríamos mejor, anda ya instalado en un absoluto no-lugar tecnológico–, sino que reduciendo aún más la experiencia perceptiva, además de parodiando sin humor y subvirtiendo sin rastro de afectación los clichés más afianzados de esa experiencia que hemos ido a llamar videojuego, alcanza una potencia insólita en la desproporción abismal entre los medios que utiliza y los conceptos que metafóricamente, y nunca mejor dicho, logra poner en juego. Podríamos entretenernos buscando alguna referencia *high-culture* que bajo un aspecto tan inocente lograra un efecto tan devastador, pero no andamos nada seguros de dar con algo parecido.

Solo podemos acabar deseando que también el corazón de la industria mediática se desplace de la atenta y rutinaria revisión del cumplimiento de las exigencias técnicas y funcionales más banales hacia un modelo de valoración creativa que debe implicar no solo el reconocimiento de autor a quien lo pueda merecer –y el carácter autoral de la crítica–, sino una implicación activa en el compromiso por hacer de los videojuegos productos de algún valor estético o conceptual no perecedero. **//**



(1) El término "retro" conserva en este texto su sentido habitual tal como ha venido siendo utilizado en cualquier dimensión de la estética, esto es, como referido a producciones contemporáneas que remiten estilísticamente a otras muy anteriores, a diferencia de la tendencia que en el mundo videojueguil lo indentifica con lo simplemente antiguo.

(2) La tecnología puede ser entendida aquí como técnica encapsulada. Cuando decimos de un pintor o dibujante que "domina la técnica de la perspectiva" nos referimos a que ha asimilado el mismo conjunto de transformaciones geométricas que los motores poligonales ponen en acción automáticamente.

(3) El lector que desee ilustrarse en este radical cambio, además de certificar algunos casos de esa fórmula de un artista/una técnica que mencionamos antes, puede probar a comparar las pinturas de Jackson Pollock o de Willem de Kooning por un lado, con las rigurosas serializaciones escultóricas de Donald Judd y las instalaciones a base de tubos fluorescentes de Dan Flavin, por el otro.

(4) Como si dijéramos, si se nos permite la ligereza y el anacronismo, que a un Cézanne se le notan los polígonos y a un Renoir, los píxeles.

(5) Merece reseñarse aquí también el papel en el diseño de personajes del artista gráfico estadounidense Rodney Gleenbat. Este apartado parece haber influido además en el estilizado estilo *cartoon* de las cinemáticas de la serie *WarioWare*.

(6) El apartado gráfico de *Cubivore* puede recordarnos a las irónicas esculturas-mobiliario, entre pop y minimalistas, de Richard Artchswagger.

(7) El dadaísmo es una corriente entre nihilista y festiva, que ha cultivado la provocación, el absurdo y la espontaneidad desbordados. Asociado en sus orígenes a fenómenos como el cabaret, ha actuado como contrapeso a las tendencias más racionalistas del arte moderno.

(8) De las que el lector puede conocer ejemplos clásicos y escandalosos, como el orinal *ready-made* de Marcel Duchamp o la mierda enlatada de Piero Manzoni.

(9) Como la del singularísimo *Katamari Damacy* (*Katamari Damashii*; Namco, 2003) de Keita Takahashi para *Tumiki Fighters* (*íd.*; Kenta Cho, 2004).

(10) *Boundish, Dialhex, Coloris, Soundvoyager, Dotstream, Orbital, Digidrive*: (*íd.*; Nintendo, 2006).

(11) Muy en sintonía con las expresiones de arte minimalista que suponen la aniquilación final de ilusionismo en artes plásticas. No solo en lo que respecta a simular los rasgos físicos de la realidad, sino también imaginarios estados mentales expresados metafóricamente. Evanescentes columnas de vapor o sólidos poliedros metálicos serializados, las obras minimalistas expulsan cualquier posibilidad de interpretación y construyen su sentido a partir de la confrontación puramente física con el espectador.

(12) *Dialhex* y *Orbital* han renacido en WiiWare como *Rotohex* (*Dialhex*; Nintendo, 2008) y *Orbient* (*Orbital*; Nintendo, 2008). *Dotstream*, por su parte, ha recibido algo más parecido a una reformulación completa en *Light Trax* (*Dotstream*; Nintendo, 2010).

(13) Este estilo de juego, aplicado mecánicamente, corre el riesgo, por otro lado, de degenerar en simple fórmula. Algo de esto nos parece detectar en las renovadas versiones de *Space Invaders* (*íd.*; Taito, 1978), *Space Invaders Extreme* (*íd.*; Taito, 2007) y *Space Invaders Infinity Gene* (*íd.*; Taito, 2010).

(14) Corrientes tachadas de conservadoras en el contexto vanguardista precisamente por preservar recursos ilusionistas como la perspectiva. Podemos citar aquí a René Magritte o a Giorgio De Chirico, uno de cuyos lienzos inspiraba la portada del maravilloso y también "neoclásico" *Ico* (*íd.*; SCEI, 2001).



Lectores

Impresiones, deducciones, consejos, opiniones, etc…

REF. 01, General

Son muchas las razones que me han empujado a dedicar estas palabras a una publicación que me ha hecho sentir algo que ya no creí volver a experimentar a la hora de sostener una revista en mis manos: sorpresa, satisfacción, deleite… A medida que leía, mi mente era agradablemente surcada por retazos de recuerdos de otras grandes e históricas publicaciones impresas del mundo del videojuego que, a pesar de los en muchos casos largos años transcurridos tras sus dolorosas desapariciones, han permanecido marcadas a fuego en mi mente gracias a su buen hacer, pasión por el detalle y, sobre todo, ese franco interés por tratar al lector de tú a tú, por enriquecer su cultura del videojuego, por hacerle ver que existen alternativas a esa enfermiza obsesión por el apresuramiento, el consumismo desenfrenado, el "esto ya no nos interesa, salió el día anterior, es cosa del pasado" que invade a una buena parte de la industria. Para las pocas publicaciones impresas que hoy día aún subsisten en el quiosco, el videojuego no es otra cosa que una suerte de *fast-food* para niños y adolescentes que debe ser masticado sin mucho interés y regurgitado lo antes posible para así dejar paso a "lo siguiente". El ayer no existió y el hoy está desfasado. Por desgracia, con esta forma de ver y entender el videojuego lo único que quedan son estómagos vacíos y mentes desnutridas.

Afortunadamente, un rayo de esperanza ha conseguido abrirse paso por tan densos y grises nubarrones. STAR-T MAGAZINE llega para alimentar la mente, para invitarnos a conocer los ingredientes que dan forma a cada menú que la industria del videojuego pone ante nosotros. STAR-T nos permite escapar de este desenfrenado frenesí de publicaciones impresas únicamente interesadas en mostrar gigantescas imágenes del próximo *blockbuster* de moda. En lugar de eso nos sugiere centrar la atención en el plato que tenemos ante nosotros; para degustarlo, para saborearlo, para deleitarnos con su aroma. STAR-T incluso nos invita a conocer a los desarrolladores de ese menú que ha conseguido derretir de placer nuestro paladar. Con esta forma de escribir e informar es inevitable que lo que queda tras pasar la última página de esta nueva y más que bienvenida revista no sea otra cosa que un estómago lleno y satisfecho y una mente agradecida y rebosante de cultura, cultura del videojuego.

Amo esta industria, y siempre me esfuerzo desde mi humilde posición en difundir dicha cultura, en poner mi modesto granito de arena para que el videojuego llegue a ser respetado y entendido como lo que es: una forma de expresión, un agradable reducto de evasión, una puerta abierta a la maravilla, la sorpresa y la imaginación. Cada página, línea, palabra y letra de STAR-T MAGAZINE exhala esas mismas intenciones. Por ello os deseo la mayor de las suertes en vuestra aventura. Aquí me tendréis cada dos meses, fiel a la cita y eternamente agradecido por poder, gracias a vosotros, seguir alimentando mi insaciable sed de conocimientos.

Joaquín Relaño Gómez, Córdoba.

//

Me acerco una mañana como cualquier otra al quiosco cercano a mi trabajo y saludo a mi quiosquero de confianza. Él sabe que, menos de cocina, me gusta estar informado de todo lo nuevo que cae en sus manos: revistas, periódicos, coleccionables… Por eso, sin más ceremonia me presenta unos cromos de Bob Esponja y una nueva revista de cuerpos. "El caramelito viene al final", me comenta, y ahí estaba STAR-T MAGAZINE. Sabe que no soy consumidor de revistas de videojuegos (en realidad no soy consumidor de nada excepto un paquete de caramelos cada 15 días, no sé cómo me soporta), pero me dice que le eche un ojo, que él lo ha hecho y tiene ganas de comentarla conmigo. No soy del universo del videojuego, él lo sabe y yo lo sé, por eso me la llevo. Abro sus páginas en el metro y comienzo una lectura en diagonal. No sé si se puede leer en diagonal una revista de neurocirugía, pero me da la sensación de que no. STAR-T me ha requerido varios días sentado en el escritorio, en el sofá, el lavabo y demás superficies horizontales donde me he podido apoyar. No es lectura rápida. No es letra grande. No son grandes comparativas, ni siquiera es más color que blanco. Es otra cosa, no voy a decir qué porque lo tenéis entre las manos, pero ante todo es una grata sorpresa. Supongo que no es fácil arrancar una publicación en los tiempos que corren, y me imagino que mucho menos si el enfoque está más escorado hacia el rigor, la densidad y el estudio-ensayo que lo que predomina en el mercado. Desconozco con qué cara se presentó en casa el francés André Bazin, en 1951, con el primer número de su *Cahiers du cinema* que sin saberlo estaba fundando el análisis y crítica del cine moderno en un medio escrito. Intuyo que fácil no debió de ser, pero a día de hoy sigue siendo una publicación de referencia. No hay presión STAR-T MAGAZINE, cada uno con su camino, pero con un camino.

Andreu Meixide, Barcelona.

//

Cartas, erratas y consejos, por favor, mandar a:
STAR-T MAGAZINE,
C/ Oristà 51, 2º5ª
08033 Barcelona
o e-mails a:
lectores@star-tmag.com

Nota: No solo se puede opinar de la revista en general, también de una crítica o artículo en concreto.

Edita

Transpop Música y Arte, S.L.

Creada y concebida por:
Ferran González.

Colaboradores:
Gerard Aragón, David Catalina, Alberto Catena, Ferran González, José Manuel Fernández "SPIDEY", Pablo Muñoz, Ramón Nafria, Víctor Porras, S.T.A.R.

Publicidad:
publicidad@star-tmag.com

Redacción y administración:
C/ Oristà 51, 2-5
08033 Barcelona (Barcelona) ESPAÑA.

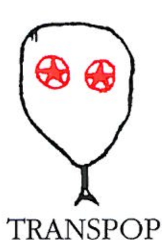
Web: www.star-tmag.com
e-mail: info@star-tmag.com
Facebook: www.facebook.com/startmag
Twitter: www.twitter.com/startmag

Distribuye:
Logista S.A.

Imprime:
Litografía Rosés S.A.

Depósito Legal:
B-44238-2010.

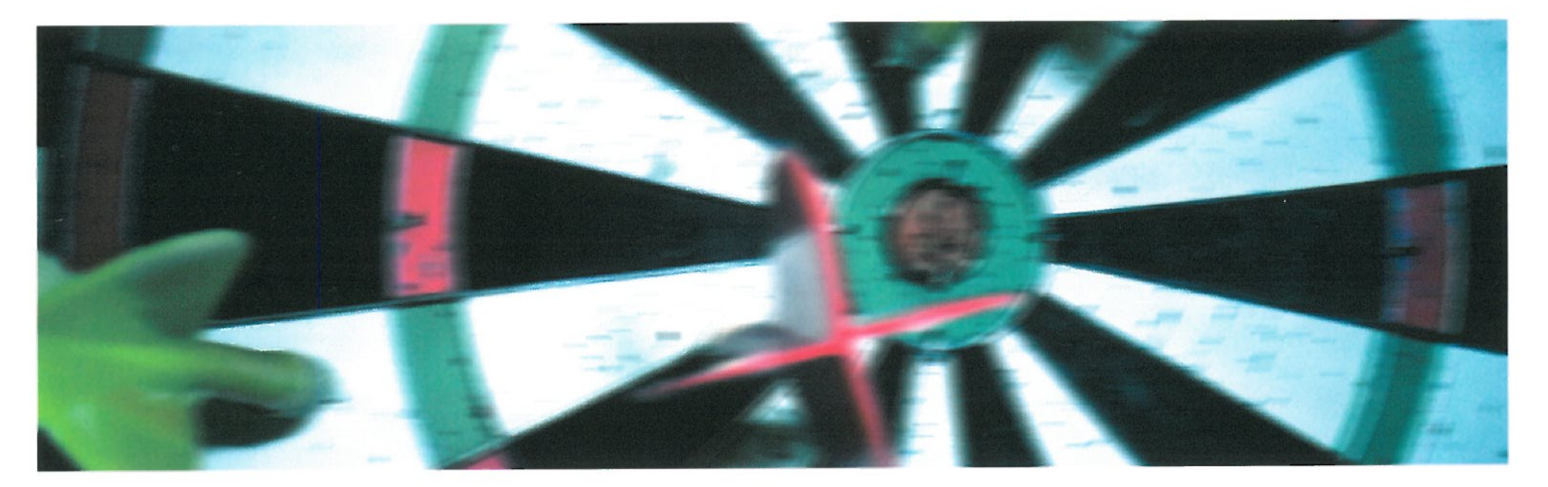
ISSN:
2014-0169.





Cuatro posicionamientos

Por Ramón Nafria



Hubo una época en la que Antonio López Abad (conocido informador sobre videojuegos) y un servidor se patearon la piel de toro para entrevistar a todo creador de videojuegos que pasase por nuestro país, ya fuera español o extranjero. Gracias a eventos como Art Futura, S2e o Campus Party tuvimos la suerte de poder pillar por banda a desarrolladores de la talla de Fumito Ueda, Tetsuya Mizuguchi, Gonzalo Suárez, Hernan Castillo, David Ramos o Enric Álvarez, entre muchísimos otros. Según el desarrollador, le hacíamos unas preguntas u otras. Pero al final siempre hacíamos la misma pregunta, que cogíamos prestada de la revista *Edge*. Esta pregunta es: ¿Crees que el videojuego es arte o entretenimiento?

Las respuestas de los creadores eran variadas, y de hecho en la actualidad la pregunta debería ser: ¿Crees que el videojuego es Arte, Entretenimiento, Ciencia o Negocio? Vamos a responder a esta pregunta de manera más elaborada a cómo nos respondían a nosotros, ya que un medio como el escrito nos permite esta posibilidad (aunque os tengo que decir que en una ocasión pudimos entrevistar a un desarrollador que era filósofo de formación, y la conversación fue bastante divertida).

Arte: Según la Real Academia de la Lengua, arte es "manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros". Así que cuando un videojuego, con recursos plásticos, lingüísticos y sonoros, realiza una visión personal y desinteresada, está cumpliendo con la labor artística. Algo que en muchísimas ocasiones no ocurre, pero que puede parecer.

El problema en el tema artístico es la parte "académica" o de "arte de retaguardia". Según me explicó un amigo artista (yo no tengo ningún tipo de formación al respecto más allá de un respetuosísimo interés por el arte), para que una pieza, de lo que sea, sea considerada realmente arte, tiene que estar respaldada por una parte importante de "la comunidad artística". Y hay muchos ejemplos de esto, desde cierta obra de Piero Manzoni hasta los grafitis de Bansky, que en algunos contextos son considerados hasta actos vandálicos, y en otros son obras muy bien valoradas. Debido a que el videojuego es una disciplina realmente joven, es normal que aún quede tiempo para esta consideración.

Entretenimiento: Esta parece bastante más clara, ya que es un dicho bastante conocido que todo videojuego debe ser entretenido (la propia palabra ya remarca el tema lúdico). Pero hay dos hechos remarcables. El primero es que lo que a una persona le puede parecer entretenido (un partido de fútbol) a otra puede parecerle un tostón. El segundo es la vertiente formativa del entretenimiento, ya que el hecho de jugar lleva asociado una liberación de endorfinas en el momento de conseguir pequeños logros o realizar conexiones en nuestro sistema neuronal. Por ello, este entretenimiento no es, desde el punto de vista literal, un hecho descerebrado, ni mucho menos.

Negocio: Prácticamente desde su nacimiento queda claro que el videojuego es un negocio, y como tal tiene unas leyes de *marketing* y mercado que deben ser tenidas en cuenta a la hora de conseguir un éxito monetario. Pero también existen creadores que realizan sus obras por verdadero amor al arte, dejando de lado cualquier vertiente comercial y centrándose tan solo en la realización de su obra por mera realización personal. Incluso tenemos casos tan curiosos como *Dokutsu Monogatari* (conocido como *Cave Story* en occidente), una obra de un desarrollador japonés llamado Daisuke Amaya (y cuyo sobrenombre en el sector es el de Pixel) que fue lanzada como un juego gratuito en 2004, pero que durante el año 2010 fue convertido y lanzado a plataformas comerciales como WiiWare y DSiWare por la compañía independiente Nicalis (liderada por Tyrone Rodríguez). Todo esto para contrarrestar las prácticas de empresas tan grandes como Activision, Electronic Arts (a vueltas con el arte), Nintendo o Microsoft, entre muchas otras.

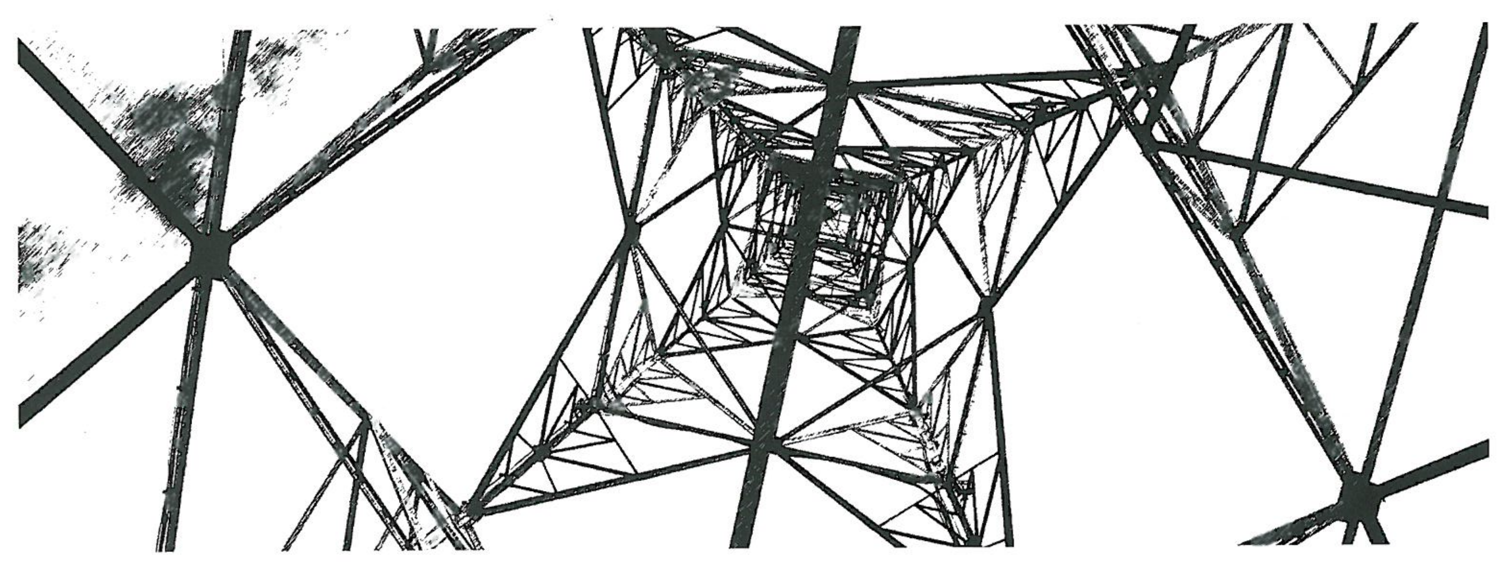
Ciencia: Siempre se ha dicho que el videojuego es la disciplina que mejor representa la vanguardia tecnológica en el campo de la informática. Motores gráficos, realidad aumentada, nuevos modos de interacción, modos de envío de datos para partidas multiusuario, simuladores de vida artificial, realidad virtual, y un larguísimo etcétera de términos que en algunas ocasiones parecen más propios de una obra de ciencia ficción que de un producto que podemos comprar en la tienda de debajo de nuestra casa son moneda de cambio corriente en el desarrollo de videojuegos. Por ello, los desarrolladores, sobre todo los encargados de temas de I+D, deberían ser considerados científicos en el aspecto que se encargan de investigar y poner en práctica técnicas que permiten un avance de la ciencia, ya sea óptica, informática, háptica o en otras disciplinas. Y teniendo en cuenta que en muchas ocasiones estas innovaciones son necesarias para poder destacar de una competencia cada vez mayor, una gran cantidad de desarrollos, además, son trabajos de investigación.

En resumidas cuentas, el videojuego como disciplina en general puede ser considerado en las cuatro vertientes, y cada producto ya debe elegir hacia qué lado se posiciona. Arte, Entretenimiento, Negocio y Ciencia. **//**

me ha gustado**guillian-seed** Os seguiré comprando**captain_commando** Que buenas maneras apunta esta revista**Evil Mask** Bien escrito, bien redactado, y analizando como dios manda**e-silvan** debo decir que chapó por los contenidos**MapacheP-ower** esta muy bien**megacd** Una portada en la que salga Ulala jamás será horrible**Sick** la portada me ha parecido la hostia de llamativa**_ico_** es interesante**twister** una revista muy buena y que aporta mucho**Vascoeslovaco** pinta interesante**Toorop** la pedantería viene más de las ideas defendidas que de un cuidado lenguaje**RicSheik** La maquetación de la revista es muy buena**-_ZardLink-_-** la revista me está dejando buen sabor de boca**WarLord Thsniper Atreides** agradezco que haya gente que todavía crea que se pueden hacer revistas sobre videojuegos en este pais**KILLY** se la recomiendo a todo aquel que le interese esta cultura**-_ZardLink-_-** Dios, por fin una revista sin las malditas notas**VikuToru** a la espera de un nuevo número**Soru** Echo de menos el leer prensa de videojuegos que no me trate como a un subnormal**calamaro** La portada es una ... **Sharaku** me parece muy bien escrita, muy clara, y con artículos bien pensados**Doses** Sinceramente me gusta la revista**Bayarri** seguiré comprándola ya que me han convencido y además quiero ver su evolución**rhayabrisa** los análisis son excelentes y bien redactados**Alberx** Tiene buena pinta**DeLaVega** en principio es una buena compra**yasujiro** Me está gustando mucho lo que estoy leyendo**nemo** Cinco euros por texto de verdad**Zuiyo** Compra obligada**johntones** el articulo de Heavy Rain de David Catalina es mel de romer**xuano** bastante completita**InsertCoin** Me recuerda a algo así como una publicación-dossier científico de ensayos**sugusazul** Los temas tratados me parecen muy acertados, y la forma de abordarlos interesante y en ocasiones brillante**vallecano** una publicación que nos puede dar muchas alegrías**Jon Nieve2** es la unica que verdaderamente se desmarca de todo lo demás**MrDee** es la mejor literatura sobre videojuegos que podemos encontrar en el kiosco**isaaclore** Hacen falta propuestas así**VtheWanderer** un soplo de aire fresco**Venenofan** seguid así cracks!**Xarlie_GF** excepcional primer número**Bauerin** Un diseño muy sobrio y de buen gusto y unos contenidos de calidad**OsanO** Esta mb maquetada. Es veu xula**skirep** es tan buena que cuesta creerlo**gabrielpiedra** de donde ha surgido esto????**colifl5r** es una joyita de revista**FaseExtra** ¡Que locura!**Nacho_MG** sembla molt interesant...**lagrann** Genial la declaración de intenciones: "1º jugar, 2º leer."**Gamboi** ya tengo lectura**ouros** ¡Ya tengo mi Star-t Magazine!**vtamarit** Cool!**tharandur**

Cuestión de perspectiva

Por José Manuel Fernández "SPIDEY"



Mucho ha llovido desde esos lejanos días en los que veíamos los polígonos y aquellas texturas planas como algo feo y absolutamente retrógrado. Imágenes vacías repletas de líneas que comulgaban con los recuerdos de la prehistoria videojueguil, saliendo a la palestra nombres como *Battlezone*, los *Star Wars* de Atari o los luminosos bosquejos gráficos de la pérfida Vectrex. Como amantes del viejo píxel, no éramos pocos los que jamás hubiéramos pensado que el destino de los videojuegos pasaría por las dichosas tres dimensiones.

Un golpe de efecto más que acusado fue aquel suscitado por un señor juegazo llamado *Hunter*, auténtico abanderado de la realidad virtual allá por 1991. Hasta entonces, su visionario programador había desarrollado una serie de títulos a todas luces míticos en la era Spectrum, como *Frank Bruno's Boxing* o los dos *Bomb Jack* de Elite, pero en su salto a las máquinas de 16 bits apenas nos había regalado un puñado de lanzamientos que, a excepción del divertido *PowerPlay* (un trivial con los dioses del Olimpo de por medio), pasarían sin pena ni gloria por las estanterías de las tiendas. Sin embargo, su experimento tridimensional dio como resultado uno de los programas más avezados de su tiempo, un alucinante ejercicio de maestría capaz de soportar –salvando las obvias distancias tecnológicas– cualquier tipo de comparación con los adalides actuales del género *sandbox*.

Con todo, seguíamos sin ponderar el hecho de que la evolución del videojuego pasaba por las tres dimensiones. Con ejemplares como *Wolfenstein 3D* o *Doom* todavía lejos, el usuario de a pie contemplaba *Hunter* más bien como una curiosidad particularmente bizarra, a la par que seguíamos disfrutando del clásico chorreo arcade: Ocean y sus vecinas con tropecientas conversiones provenientes del celuloide y de los salones recreativos, las compañías japonesas –en su coto privado consolero– perfeccionando los juegos de plataformas y de disparo fácil y, como no podía ser de otra manera, las empresas españolas agonizando al no saber adaptar su metodología empresarial al ritmo que exigían máquinas como Atari ST o el Amiga de Commodore. Atrás quedaron esos tiempos en los que, siendo usuarios de Spectrum, Amstrad CPC y MSX (y, en menor medida, del C64) rendíamos pleitesía a todo aquello que naciera con la vitola de ser producto *made in Spain*.

> "Aquellos polígonos reservados para bizarros iconos como 'Hunter' o 'Elite' han terminado siendo el pan nuestro de cada día."

Y no es para menos. A pesar de que el desarrollo hispánico era poco conocido más allá de nuestras fronteras, empresas como Dinamic, Opera o Made in Spain pusieron su importante granito de arena en pos de hacer más glorioso si cabe el catálogo de aquellos viejos ordenadores de 8 bits. Es indiscutible el buen hacer de los programadores de joyas atemporales como *Sir Fred*, *Navy Moves* o *Livingstone Supongo*, programas capaces de situarse entre lo mejorcito de la época. Curiosamente, todos ellos hacían alarde de una característica por la que serían rechazados de inmediato a día de hoy… esto es, una dificultad que iba más allá de los sueños locos de cualquier jugón de la era *Play*, donde lo demencial y lo absurdo no terminaba de quitar el sueño a los jóvenes ochenteros de entonces.

Para los que sean perros viejos como el que esto suscribe, os pido que hagáis conmigo un pensamiento de carácter retroactivo: pongámonos en la primerísima pantalla del clásico *Abu Simbel Profanation* y tratemos de pasarla sin perder ni una sola vida. Qué digo, sin perder todas las vidas. Siguiendo con la trama, ¿alguien es capaz de memorizar en pleno 2011 los patrones de movimiento de los enemigos de *Camelot Warriors*? O mejor aún… ¿sobreviviría la cinta que albergara *Livingstone Supongo* después de sufrir en nuestras carnes el "reseteo" que suponía el que nos agarrara el águila del juego? Si es que es gracioso cuando un chaval se frustra al morir tres veces antes de llegar al *checkpoint* de turno del último *Call of Duty*… ¡cómo me gustaría verlo saltando minas en la primera fase del genial *Navy Moves*!

Es evidente que los videojuegos con los que crecimos aquellos que lucimos canas no tienen nada que ver con el modelo que manda en la actualidad. Aquellos polígonos reservados para bizarros iconos como *Hunter* o *Elite* han terminado siendo el pan nuestro de cada día, y alcanzara unos niveles de realidad imposibles de imaginar por entonces, mientras que los *bitmap* y el dibujo píxel a píxel es rara avis al cien por cien. Del mismo modo, antiguamente casi que nos daba igual morir en la primera pantalla doscientas veces, y ahora vemos como Ubisoft tiene que rebajar la dificultad de los *Splinter Cell* para que el título llegue por fin al gran público, con lanzamientos que prácticamente te llevan a lo largo del juego cogido de la manita. Para bien o para mal, el mundo del videojuego ha cambiado radicalmente; de un modo u otro, continúa gustando a propios y extraños. Gustando tal vez más o tal vez menos que antes… depende mucho de lo joven o viejo que seas. Pero claro: todo es cuestión de perspectiva. **//**

Confía pero verifica

Por S.T.A.R.



Cuando uno quiere dar en la llaga, sentenciar o sencillamente dárselas un poco de entendido en lo relacionado con el entretenimiento por vídeo o en el entretenimiento digital en general, lo más fácil es decir que los videojuegos son un arte. Lo habitual que es que el respetable asienta, se mese las barbas y mire a un lado y otro esperando complicidad y confirmación, tan complicado resulta llevar la contraria como aportar pruebas contundentes de que no se cae en la exageración.

Sea que sí, sea que no, de lo que no cabe duda es que en el entretenimiento por vídeo hay artistas. Ello no implica explícitamente que por haber artistas el medio sea un arte, tal y como no por haber peces el medio haya de ser un océano, un mar, un río, un lago o un acuario; su definición y aceptación vendrá dada por otros parámetros y diatribas, opciones secundarias y satélites de una verdad contrastada y contrastable, una base fácilmente definible vía diccionario de lo que es un artista y su inmediato resultado: arte.

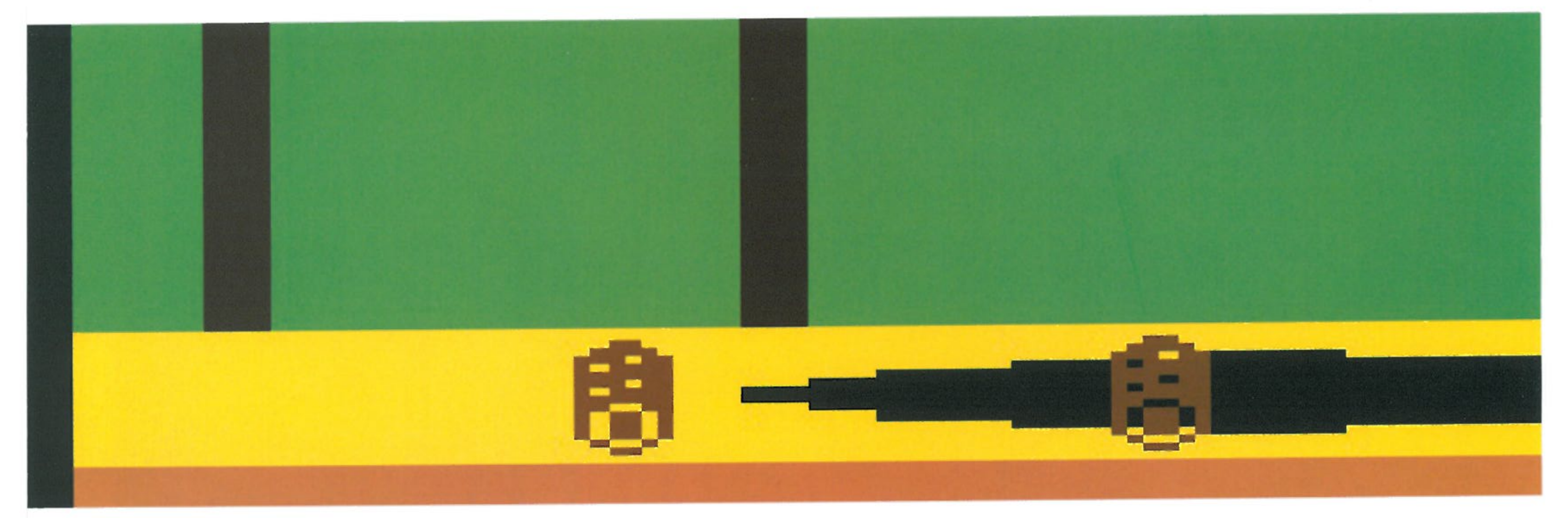
Cualquier disciplina que como entidad creadora produce un producto que antes no existía, y si lo hace con un resultado excepcional y superior a la media, a lo que se está acostumbrado a obtener o recibir, se puede entender como arte, aunque no exento de su correspondiente pátina de razonable duda y sano debate. Con ello cualquier ciencia o actividad lógica y matemática, en las que las musas y la inspiración poco o nada influirían, también recibe su dosis artística si esta aparece de forma soberana y aparenta ser más sentimental y/o sensorial de lo puramente matemático y algorítmicamente lógico.

En el terreno del videojuego y su extensión como percutor lúdico basado aún en mínimas apariencias en componentes electrónicos, el artista está presente allá y acullá, desde lo más evidente y visual como es el artefacto gráfico de una mesa de pinball o en el diseño de un personaje dentro de una matriz de 256 píxels hasta la partitura musical de una banda sonora o la recreación sintetizada de un efecto de sonido, u otros como la implementación optimizada de una simulación de leyes físicas en un entorno bidimensional o la capacidad de encajonar un código de programación dentro de un espacio limitado y exigido por las restricciones de una determinada máquina, por poner un puñado de ejemplos. Todo ello no deja de ser expresiones artísticas, a pesar de que de forma masificada y global se entienden como actividades supeditadas a un mínimo común denominador conocido como diseño.

Sí, raramente se llama artistas a los implicados en el desarrollo de disciplinas relacionadas con la elaboración de un videojuego, se los prefiere definir como diseñadores. Diseñador de personajes, diseñador de escenarios, diseñador de sonido, diseñador del juego, todos se alzan como creativos más propios de una industria de piezas encajadas, de una fábrica en su acepción más mecanizada que deriva sus funciones en crear entretenimiento y economía, más en lo segundo que en lo primero. En perversas conclusiones como esta solo cabe cuestionarse, entonces, si el diseño es arte; o si el diseño aplicado al consumo como último objetivo sigue siendo arte de forma invariable. Mas esto es harina de otro costal, se nos iría el vino en catas si nos alejamos de la figura intrínseca del artista, actitud que nos deberíamos reprochar cada segundo que la aplicáramos. El artista es a quien debemos atención porque es él quien nos ofrece sensaciones con sus provocaciones, tiempo habrá para el que quiera penetrar en la concreción de, como decíamos antes, océanos, mares, ríos, lagos o acuarios.

"La economía, más que ciencia, también puede ser un arte."

En una producción, en un desarrollo de un producto tipo videográfico, participan decenas de personas y cada una de ellas es para nosotros un pretendiente al ser llamado artista. El producto final lo firmará la compañía propietaria a modo genérico, acaso se relacionará con



el director del proyecto y en alguna ocasión con el productor. Solo unos pocos –pluralizando generosamente– se llevarán su mérito intransferible en el resultado global, agentes tales como el compositor musical o, según el tamaño de la empresa a realizar, el grafista, nada más y nada menos porque, como artistas, habrán creado su obra de forma independiente y autónoma; sí con directrices dadas por el jefe de grupo; sí dentro de un conjunto de parámetros establecidos por ajenos; pero producidas por sí solos. Del resto de implicados queda diluida su participación y si loable es dar al césar lo que es del césar, igual de sagrada es la virtud de no dar ante el vicio de pedir.

La economía, más que ciencia, también puede ser un arte. Llamémosla publicidad, embauque, capacidad de vender frigoríficos a los esquimales, generarnos necesidades que no necesitamos, plantear vías de negocio extraordinarias, fórmulas de cálculo inéditas, sociabilizar el consumo a tenor de técnicas bancarias, vender la moto en general... Excitante a todas luces, creativo y aparentemente irracional, cualidades propias del arte y de las que la industria ha sabido manirse para convertir un producto en una tendencia, en transmutar el ocio electrónico en una suerte de factor social de apariencia elegante y diligente, hacer de algo popular y de puro consumo un agente especial y en puntos extravagante.

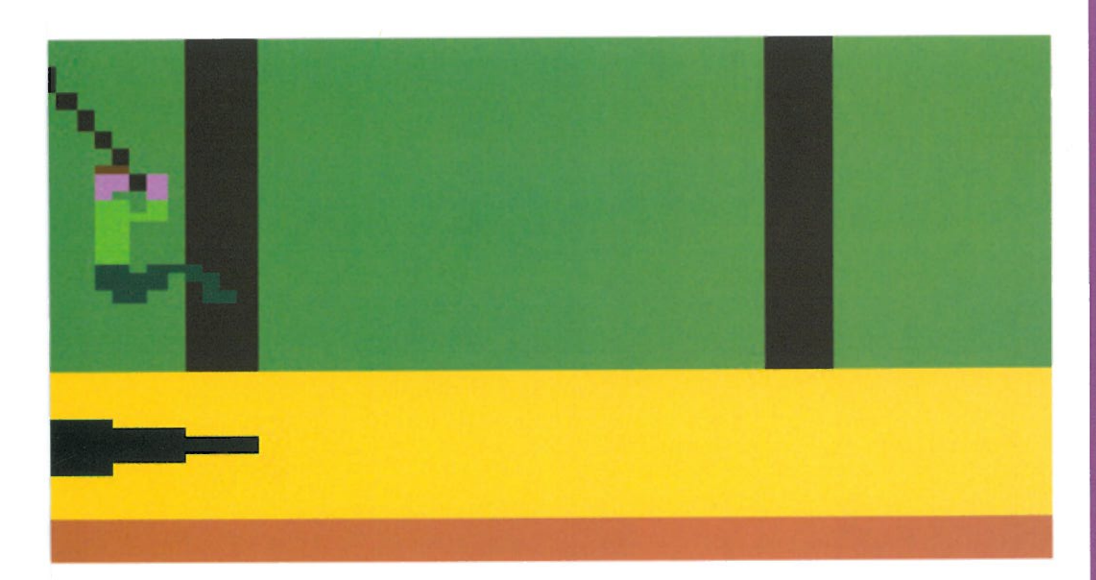
Una de las fórmulas más básicas del comercio como máxima representación de la economía es la publicidad, y de ella lo más fundamental es la exposición de un producto con unas virtudes y un aval aparente. Para ser más fuerte, más guapo, más exitoso y mejor persona compre tal producto, o mejor aún, si quiere ser tan fuerte, tan guapo y tan atractivo como fulanito compre cual producto. Es evidente que la estrategia funciona y es perfectamente válida aún hoy en día. También funciona el aval directamente proporcional en relación al producto ofrecido, la figura de la persona mediática que hace de portavoz de una marca que se ve reflejada de forma muy concreta para con la persona que presta su voz y su sonrisa al producto, el deportista que recomienda una bebida isotónica, la modelo que aconseja una crema de belleza, el médico que avala un medicamento.

> "El artista es a quien debemos atención porque es él quien nos ofrece sensaciones con sus provocaciones."

El trío disponible de gente famosa que avala un producto lo cierra el mismo famoso que ofrece un producto propio. Esta tercera vía seguramente sea la más segura y convincente, ya que conlleva no solo la seguridad de una demostrada correlación de ideas y un inseparable binomio formado por un producto y un famoso potencialmente usuario, sino que acarrea la prueba irrefutable de la experiencia positiva y de satisfacción de haber consumido previamente el producto, lo que invita a una repetición. Aquí tendríamos al músico reconocido que anuncia su nuevo trabajo o al actor o laureado director de cine que presenta su nueva película. El autor, el artista se hace uno con el producto. Al consumidor que no forma parte del pelotón, aquel que algo sabe le es innecesario que le publiciten un producto de esta índole, el solo conocimiento de que tal o cual artista está involucrado en un desarrollo es, evidentemente, todo el aval que necesita. Para el resto de consumidores nada mejor que crearles un ídolo, un referente que sea sinónimo de calidad. Uno de los primeros, si no el primero, lo encontramos en David Crane, el pionero en mostrar su nombre y apellido como prefijo al nombre de un videojuego de la casa Activision, *David Crane's Pitfall II: The Lost Cavers*. Esto fue en 1983 y para la máquina Atari VCS2600. Tal había sido el éxito de *Pitfall!* un año antes que cualquier producto firmado por el señor Crane tenía que ser igual de bueno, de hecho en la contraportada del juego se podía leer que había estado concebido y diseñado por Crane, así, impreso como parte de la sinopsis y de los datos informativos.

No existía línea divisoria entre autor, artista o diseñador, todo el producto era obra de David Crane, incluidas las músicas, detalle poco frecuente en juegos de Atari VCS hasta ese entonces. Acababa de nacer una estrella y una nueva forma de baremo para entender la calidad de un videojuego. Y también acababa de nacer una forma de publicidad un tanto manipuladora. En 1989, y también para Atari VCS2600, aparecía *Secret Quest* y en su portada una imagen que debería convertir el título –o esa era la intención– en un superventas: un Nolan Bushnell sonriente nos decía que él había diseñado el juego. "Me siento excitado de volver a diseñar juegos para el mejor sistema de juegos por vídeo de todos los tiempos" sentenciaba en la contraportada. ¿Cómo negarse a pasar por caja si el mismísimo padre de la industria del videojuego nos ofrecía un juego de su puño y letra? Finalmente *Secret Quest* obtuvo un número de ventas realmente modestas, su aspecto lúdico era incapaz de mantener la atención del jugador, sus gráficos y sonidos resultaban anacrónicos incluso para la VCS, su programador, el auténtico artista, Steve DeFrisco, pagó su inexperiencia con un relativo fracaso comercial.

Mientras, aquí en el viejo continente, y más concretamente en Gran Bretaña, las computadoras domésticas, lideradas por el



ZX Spectrum de Sinclair Research ya ofrecían programarios lúdicos en forma de cinta de casete, la prensa especializada en el entretenimiento por vídeo ya podía considerarse consolidada y decana nada más nacer, haciendo notar aquello que David Crane tuvo que hacer llegar a golpe de *offset*: los juegos buenos eran aquellos que estaban programados por un artista o un equipo de artistas de tomo y lomo, ergo la autoría era sinónimo de calidad. Podían trabajar de forma independiente, aliarse en grupos, permutar y combinar miembros que lo que hiciesen siempre sería bueno y bien hecho, y lo mejor de todo, el público los reconocería, sus obras, sus productos se adquirían por quienes eran los autores y las revistas y radio macuto daban buena cuenta del acierto de criterio generalizado.

"El autor, el artista se hace uno con el producto."

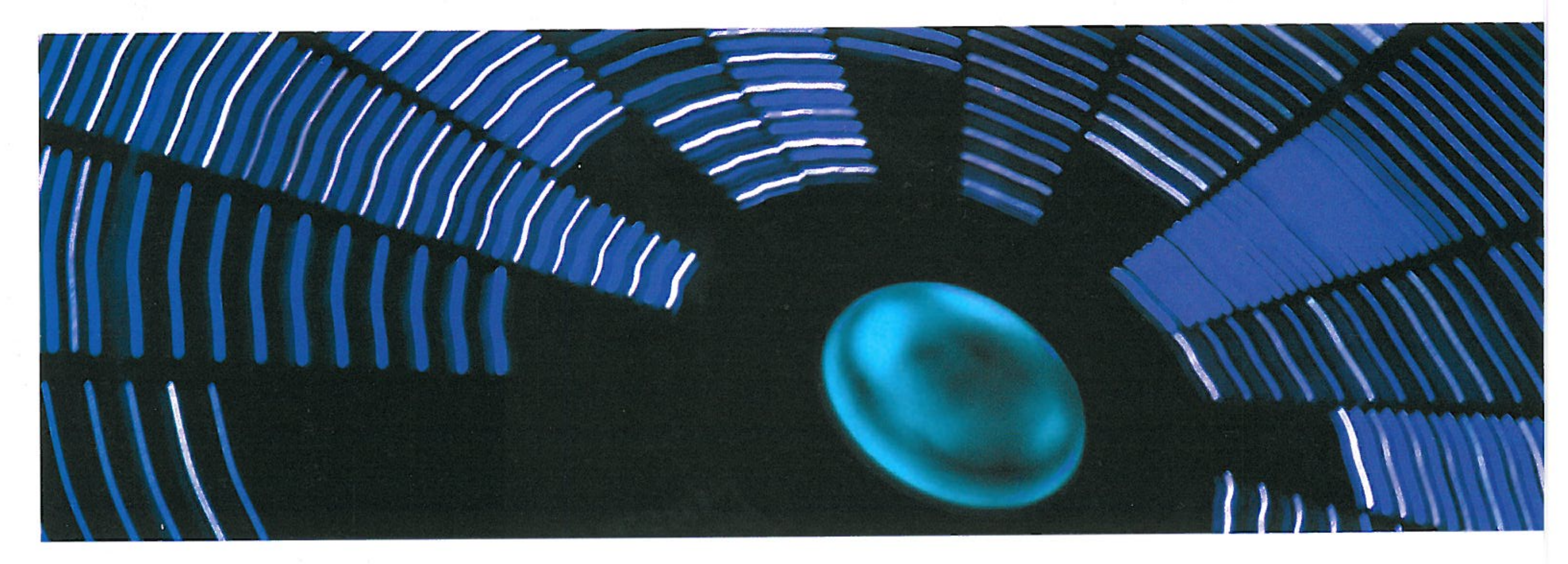
Esta situación duró lo que tuvo que durar, la conversión a negocio amplió el espectro de consumidores a personas que encontraban en los sistemas por vídeo una alternativa al divertimento convencional, distracción ocasional, el criterio generalizado se veía reducido a un criterio general. La autoría personal del producto desapareció en detrimento del formato nipón, que relegaba a los autores a simple mano de obra anónima –Atari Corp. haría lo propio a inicios de los años ochenta– que se debía a la compañía madre. Los que se podrían llamar "juegos de autor" desaparecieron porque eran innecesarios, las ventas se provocaban por otros cauces, los juegos se convertían en productos perecederos, de temporada, compras impulsivas, de usar y tirar, como quizás han sido siempre realmente. Intervalos han habido, por supuesto, no son pocos los artistas/programadores que han dado su nombre a juegos, valgan Dino Dini o Sid Meier como ejemplos.

Llegados otros tiempos, a caballo entre dos siglos y acaparando cotas de mercado realmente gargantuescas, el videojuego ha echado mano, de nuevo, del juego de autor, a la firma que precede al título o incluso a la promoción, la virtud artística se exagera para darle verdadera relevancia y que ella venda más que el propio título al tiempo que disimule todo aquello que se tacharía de incapaz e insuficiente si el juego fuera presentado por desconocidos, tal y como sucede en el mundo discográfico, en el que un disco se vende por quien lo interpreta, la crítica le favorece per se, dispara primero y pregunta después.

Ahora bien, los artistas que firman las nuevas obras –o los que son obligados a firmarlas– no son óbice para no ser cuestionados aunque sea por su propia e intrínseca formación de artista. Esas cabezas visibles que todos nombramos de carretilla y que se (nos) presentan como autores absolutos, o en su defecto como popes que han parido con sudor y sangre el producto, no queda claro si realmente son ellos quienes han virtualizado lo que corría por su sinapsis o si, sencillamente, son quienes firman los cheques o los que depositan su sonrisa ante los medios para avalar un producto de la misma forma que podrían hacerlo con cualquier otro sin despeinarse. Quizás hayan auténticos artistas que por nombre sin gancho o falta de oportunidad o por tareas mundanas dentro del proyecto no tengan suficiente relevancia como para ser conocidos y reconocidos; probablemente sea nuestra tarea, la del jugador, la del consumidor, la del simpatizante, la del redactor, la del lector, la de no ser absolutamente confiado y ser un poco, solo un poco suspicaces y hacer nuestro ese chiste: –Oye, te vendo una moto. –¿Y yo para qué quiero una moto vendada? //

La diversión nunca es suficiente

Por Pablo Muñoz



El reciente fallecimiento de Denis Dutton dejó un importante hueco en el panorama intelectual. Dutton era profesor, pero también el editor de un exquisito sitio web llamado *Arts & Science Daily*, que llenaba de enlaces a los artículos más interesantes de la red. Escribió un libro magnífico, valiente e inspirador llamado *El instinto del arte*, publicado el pasado año, ocupado en pensar la teoría del arte como algo intrínsecamente relacionado con el evolucionismo. La revista *Cultural Lab* preguntó a Dutton, junto a otros intelectuales, sobre el asunto que tanto parece preocupar a la blogoesfera: ¿Pueden los videojuegos ser Arte? La respuesta de Dutton fue muy inteligente, admitiendo los logros artísticos de *BioShock*, porque terminó lanzando una pregunta mucho más interesante: ¿No es bastante con que sean divertidos?

Y la respuesta es negativa. Nunca lo es. La pregunta del debate está mal guiada y sospecho que cuando se habla de Arte, se habla de algo que sea socialmente aceptable y no de obras que aporten un proyecto estético, algún tipo de observación sobre la condición humana o sobre el mundo. Y en este proceso, en el de convertir los videojuegos en algo que genere prestigio social, no hay ningún interés específico en considerar seriamente las posibilidades del medio. La diversión siempre está infravalorada. Dutton, por supuesto, no se refería a la comedia cuando hablaba de diversión, ni rechazaba las obras más estéticas o ligeras frente a otras. Se refería a que hay montones de videojuegos que son estupendos gracias a su diversión y que sería confuso pedir algo más.

Tomemos un ejemplo.: *Bayonetta*, un juego divertidísimo con un control lleno de inventiva que permite los más delirantes combos y movimientos, de un modo casi interminable. Nunca buscaría sentido artístico en *Bayonetta* porque sería sacar de contexto la obra, que no tiene ningún tipo de coherencia estética, ni siquiera busca expandir las posibilidades jugables del género. Tan solo busca ser barrocamente divertida y su universo, una mezcla desternillante de arquitecturas góticas, música *j-pop*, arquetipos del cine de gánsteres y mujeres espectaculares, no tiene otro objetivo que ser la fantasía literal de un chico de 14 años. No hay ningún problema con eso, ningún viejo y moralista sentimiento de culpa, pero sería bastante absurdo creer que un juego con aspecto algo más serio pero una narración desbalazada, llena de retazos de mal cine de género, sí es una propuesta más importante o artística.

> "La crítica de videojuegos debe colaborar y construir una nueva escena."

Por otra parte, los videojuegos han demostrado su capacidad para producir obras significativas y un arte nuevo, único. Pero el problema sería, quizá, la frecuencia con la que aparecen estas obras dentro de la industria, seguramente escasa, y la atención que reciben las propuestas más radicales surgidas de la escena independiente, también poca. ¿Y quién genera discursos y genera un canon? La crítica. La crítica de videojuegos debe colaborar y construir una nueva escena. Hay ya propuestas y críticos muy interesantes, pero la crítica, en general, muestra una felicidad absoluta al hablar de videojuegos desde la jerga más absolutamente industrial. No hay críticos de videojuegos demasiado interesantes en el *mainstream*, pero porque no hay críticos que demuestren un conocimiento mínimo de teoría (estética, cultural, literaria, audiovisual) y que tengan algún tipo de perspectiva sobre el objeto cultural como algo con implicaciones filosóficas o políticas. El mayor objetivo de los críticos de videojuegos es responder si hay que comprar el producto, si responde a las expectativas del público. Con esta forma de asumir que el discurso publicitario (o *hype*), tiene algún tipo de crédito y ofrece alguna pista real sobre la obra analizada o discutida, ¿qué clase de crítica podemos esperar?

No es suficiente con lanzar la pregunta al aire o buscar la primera obra que parezca respetable para hablar de un discurso artístico. Toca intervenir en el arte y eso significa exigencia intelectual, sin que por ello deban las discusiones parecer oscuras pues, citando a Ortega, "la claridad es la virtud del filósofo". La pregunta siguiente sería si una crítica exigente genera un arte más exigente, viene acompañada de artistas o, por el contrario, queda aislada como un esfuerzo en vano.

Por muy convincente que parezca el escepticismo, la Historia nos da razones para el optimismo. La literatura y el cine tienen ejemplos muy interesantes al respecto. El Modernismo literario tuvo al Círculo Bloomsbury, que cambió para siempre la literatura inglesa y que reunió a figuras como E.M. Forster, Virginia Woolf o Lytton Strachey. Pero el Círculo Bloomsbury amplió su influencia y pronto obras como *El Castillo de Axel* de Edmund Wilson fueron claves para construir e interpretar estas obras que cambiaron para siempre la forma novelística. En cine, la Nouvelle Vague transformó las películas y el tipo de relato que podían contar gracias a un grupo de cineastas que fueron primero críticos de cine, con unas preocupaciones estéticas y sociales muy decididas.

Con más de 30 años de historia y no pocas obras notables, el turno de los videojuegos ha llegado. **//**

JUEGA
COMPITE
DISFRUTA

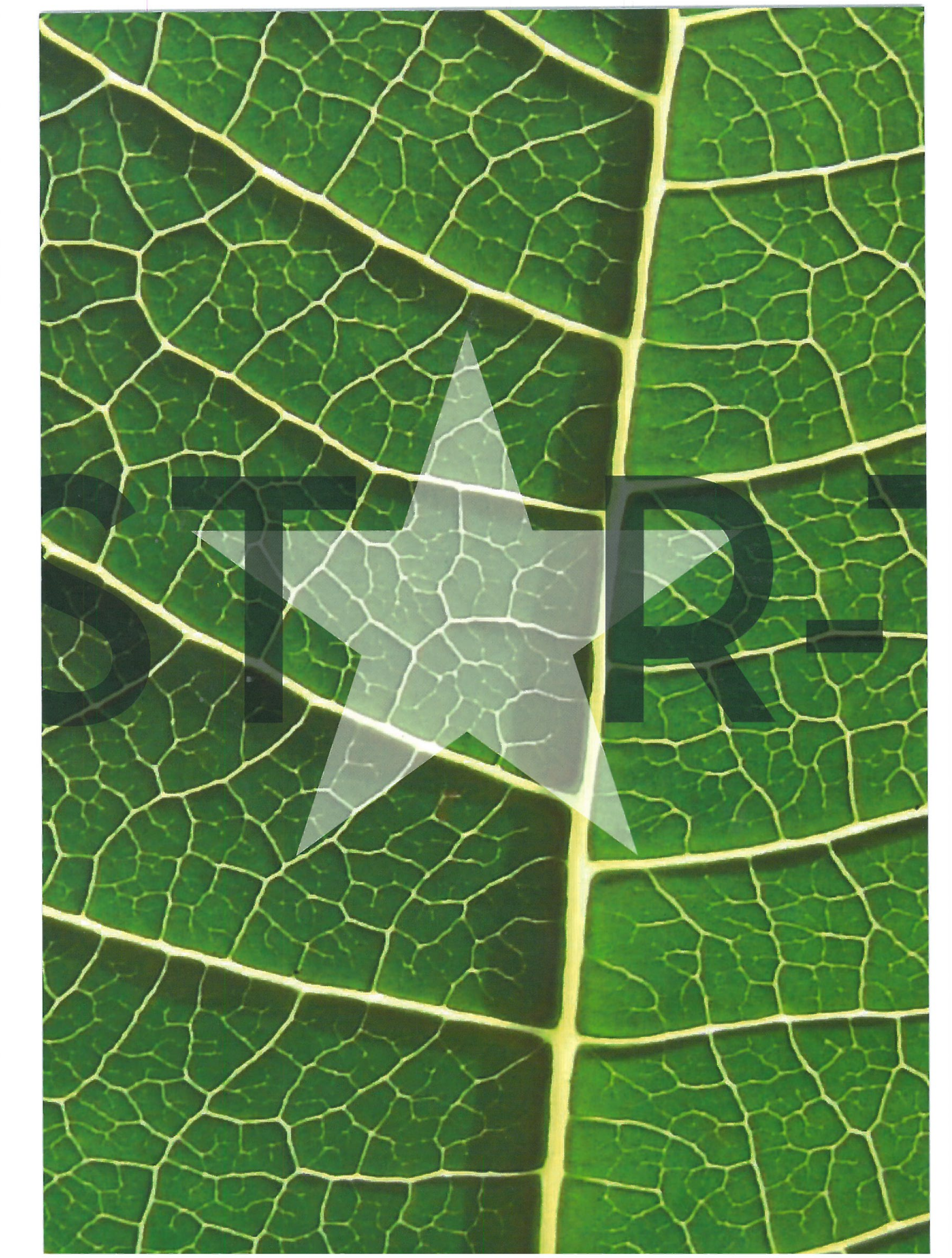


MEETINGGAMERS™

www.meetinggamers.net

29 DE ABRIL AL 1 DE MAYO

CASTELLÓN


ST★R-T